100% instrukcja do gry M.A.X. 2



Nr 10/2000 (32)
Październik 2000
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.actionplus.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,99 zł

M.A.X. 2
Instrukcja

Solucje
Deus Ex
Icewind Dale
MDK II
Thief II cz. 2
The Longest Journey

Diablo II
Shogun: Total War
Poradniki

Icewind Dale
Solucja z mnóstwem questów pobocznych, omówieniem przykładowej drużyny i taktyki walki. Utknąłeś w podziemiach, nie wiesz, gdzie się udać, chcesz zdobyć więcej punktów doświadczenia? Zapraszamy zatem do środka!

Tipsy
Age of Empires 2: The Conquerors, Crime Cities, Deus Ex, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Icewind Dale, Shogun: Total War i inne!

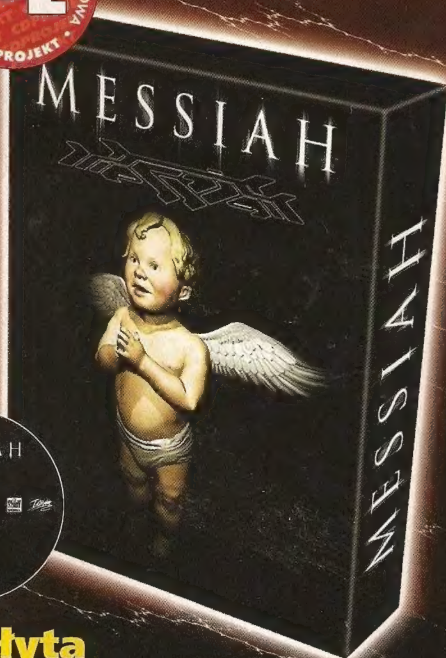
Diablo II
Poradnik tworzenia postaci i będący gwoździem programu kompletny spis umiejętności łącznie ze statystykami! Chcesz stworzyć super postać już za pierwszym razem, opierając się na sprawdzonych danych - cóż, właśnie je znalazłeś!



NIEWIARYGODNIE NISKICH CENACH !

MESSIAH





29[90] złotych

W SPRZEDAŻY OD 4 PAŹDZIERNIKA



+ płyta muzyczna GRATIS!

Oceny gry MESSIAH:

CD Action: **9+/10**
Gry Komputerowe: **83%**
Magazyn IO: **88/100**
New S Service: **8/10**
Reset: **9/10**
Świat Gier Komputerowych: **5,5,4/5**



Tak, cena 29.90 to nie pomyłka w druku ! To cena, którą zapowiadaliśmy znacznie wcześniej i teraz, wreszcie dotrzymujemy obietnicy sprzedaży tej wspaniałej gry w tak niewiarygodnie niskiej cenie. Oczywiście ta gra wydana jest na najwyższym poziomie, opakowanie z grą zawiera dodatkową płytę audio z muzyką z gry, wyczerpującą instrukcję, a w razie problemów technicznych zawsze możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

MOŻESZ KUPIĆ TAK TANIO I TAK DOSKONALE WYDANE! SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Październikowa (R)Ewolucja Plusa

Już za chwileczkę "szkoła" zacznie się nawet dla wolnych we wrześniu studentów, więc i my ogólnemu pędowi do twórczej pracy oprzeć się nie mogliśmy. Tym bardziej, że przecież 20 października przez długi czas obchodzono Dzień Przodowników Pracy! Stąd też i zawartość naszego pisma. Fakt, artykułów może i zdarzało się niekiedy więcej, ale obecnie gry robią się przecież coraz bardziej rozbudowane! A wraz z nimi i dokładne, sprawdzone i działające solucje i poradniki, będące podstawą pisma. Niestety, każdy kij ma jednak dwa końce i wraz ze wzrostem objętości materiałów napotkaliśmy jedną, zasadniczą trudność. Tak się bowiem nieszczęśliwie składa, że papier nie jest z gumy, a co za tym idzie strony mają dość ograniczoną pojemność... Postanowiliśmy jednak przeprowadzić mały eksperyment i w obecnym numerze na teksty przeznaczyliśmy praktycznie każdy wolny centymetr kwadratowy pisma. Odbija się to wprawdzie na jego stronie wizualnej (praktyczny - poza jednym wyjątkiem - brak screenów...), ale że podstawą są u nas porady, więc postanowiliśmy to ryzyko podjąć. Mamy bowiem nadzieję, że jakość tekstów wynagrodzi Wam brak ozdobników. Oczywiście to, czy taki stan się utrzyma, zależeć będzie przede wszystkim od Was samych - jeśli macie jakieś uwagi, możecie pisać, dzwonić, przysyłać e-maile, używać ognisk, a nawet tam-tamów - nasłuch będziemy w każdym razie prowadzić na każdym z tych kanałów (no może poza ostatnimi dwoma, ale i tak tylko ze względu na ich ograniczony zasięg).
A teraz, by już się z tych zmian wyrwać, zapraszam do lektury - Tim tradycyjnie się postarał, więc by nie przedłużać, swój występ kończę.

Naczelny

PS. A wiecie, jak na Tima działają stare pieśni w stylu "Do roboty"? Ech, niestety, nie tak, jak powinny...
PS2. A wiecie, jak na Naczelnego dzialaja stare piesni w stylu "Hej ho, do roboty by się szło"? ... Ktoś widział Naczelnego?

Zawartość numeru



Instrukcja:

Solucje:

Poradniki:

Hacker:



e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 32
Październik 2000

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

WYDAWCA

Future Publishing Poland
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
www.futurepublishing.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

pon. 9⁰⁰-15⁰⁰, pozostałe 9⁰⁰-11⁰⁰
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w.110
tel. komórkowy: 0603 075 889
e-mail: reklama@futurepublishing.com.pl

FUTURE PUBLISHING POLAND JEST CZĘŚCIĄ THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

producent: **Interplay**
platforma: **PC**

M.A.X. 2

Poniższa instrukcja pozwoli Wam bezboleśnie wejść w świat M.A.X. 2. Ze względu jednak na dużą objętość angielskiej wersji musieliśmy niestety zrezygnować z zamieszczenia tu niektórych informacji, nie znajdziecie tu, na przykład, opisu jednostek. Ale nic straconego, bo pełna angielska instrukcja znajduje się na krążku z grą, więc gdy poczujecie głód dodatkowych informacji, śmiało do niej sięgajcie! A jakby co, zawsze możecie również wysłać do nas e-maila z pytaniami (aplus@silvershark.com.pl) - odpowiedź na pewno otrzymacie! I jeszcze jedno - staraliśmy się zachować, gdzie to tylko było możliwe, oryginalną pisownię angielską, co, mamy nadzieję, ułatwi Wam korzystanie z niniejszego tekstu.

I. Instalacja

Aby zainstalować grę, wystarczy włożyć płytę do napędu CD-ROM. Jeśli mamy włączony Autostart, po paru chwilach pojawi się okienko programu startowego.
W celu rozpoczęcia instalacji wystarczy kliknąć na przycisk Install, a następnie postępować zgodnie z pojawiającymi się na ekranie komunikatami - niestety, są one po angielsku, ale wystarczy tylko wciskać Next, by zakończyła się ona powodzeniem.

Jeśli po włożeniu płyty do napędu nic się na ekranie nie pojawia nawet po 30 sekundach, należy niestety program instalacyjny uruchomić ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ikonie Mój komputer, a następnie na ikonie napędu CD-ROM, do którego włożyliśmy płytę z grą (zazwyczaj D:). Gdy w oknie pojawi się zawartość dysku, wystarczy kliknąć na plik Setup.exe i gotowe - program zostanie uruchomiony.

Po zakończeniu instalacji na ekranie zostanie wyświetlony trailer, a następnie będzie można elektronicznie zarejestrować grę. Pytanie o rejestrację będzie się pojawiało również i przy następnych uruchomieniach gry, ale po trzech negatywnych odpowiedziach wystarczy wprowadzić kod 123, by mieć z tym święty spokój (co w żadnym wypadku nie łamie prawa, bo rejestracja jest dobrowolna).

II. Uruchamianie

Aby uruchomić grę, wystarczy włożyć płytę CD-ROM do napędu i poczekać na pojawienie się okna programu startowego.

Jeśli po włożeniu płyty do napędu nic się na ekranie nie pojawia nawet po 30 sekundach, trzeba program startowy uruchomić ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ikonie Mój komputer, a następnie na ikonie napędu CD-ROM, do którego włożyliśmy płytę z grą (zazwyczaj D:). Gdy w oknie pojawi się zawartość dysku, wystarczy kliknąć na ikonę M.A.X. 2 i gotowe - program zostanie uruchomiony.

W okienku tym mamy do wyboru 5 opcji:

Play - uruchomienie gry, czyli to, na czym nam najbardziej zależy,

Read Me - wyświetlenie zawartości pliku tekstowego (po angielsku) zawierającego najnowsze informacje od twórców,

Explore CD - wyświetla zawartość płytki,

Uninstall - usuwa grę z twardego dysku,

Exit - zamyka okienko programu startowego.

III. Menu główne

Po uruchomieniu gry lądujemy w menu głównym, a w nim mamy do wyboru następujące opcje:

III.1. New Game

Czyli po prostu rozpoczęcie nowej gry dla jednego gracza.

III.2. Load Game

Przycisk ten umożliwia wczytanie, wcześniej zapisanego, stanu gry. Po wybraniu tej opcji pojawia się lista zapisanych gier - wystarczy wybrać jedną z nich i kliknąć na przycisk Load. Powrót do menu głównego, bez wczytywania stanu gry, zapewnia przycisk Cancel. W ten sposób można jednak wczytać tylko stan gry dla jednego gracza - aby wczytać zapis rozgrywki wielu osób, trzeba posłużyć się menu Multiplayer Game, opisanym w punkcie V.

III.3. Multiplayer Game

Przenosi nas do menu, umożliwiającego zarządzanie grami wieloosobowymi: rozpoczęcie nowej gry, dołączenie do już istniejącej oraz wczytanie save - dokładniejszy opis znajduje się w punkcie V.

III.4. Setup

Przycisk ten otwiera okno, w którym można zmienić głośność muzyki (a także w ogóle ją wyłączyć), efektów dźwiękowych i mowy. Tutaj również włącza się Autosave, bardziej szczegółową grafikę oraz wpisuje się swoją ksywę, która będzie nas identyfikowała w rozgrywkach z innymi graczami. Aby zapisać wprowadzone zmiany, trzeba wcisnąć przycisk Done, przycisk Cancel zamyka zaś to okno bez zapisywania wprowadzonych przez nas zmian.

III.5. Scenario Editor

Kliknięcie na ten przycisk uruchamia edytor scenariuszy, umożliwiający przebudowę misji już istniejących oraz tworzenie nowych. Jego dokładny opis znajduje się na dysku w katalogu Manual.

III.6. Exit

Wyjście z gry.

IV. Gra dla jednego gracza

W menu tym ląduje się po kliknięciu w menu głównym na klawisz New Game. Aby wrócić do menu głównego, wystarczy wcisnąć klawisz Cancel - pozostałe klawisze pozwalają wybrać tryb rozgrywki. Po jego wybraniu przechodzi się do wyboru opcji, co zostało dokładniej opisane w punkcie V.

VI.1. Stand Alone Missions

Czyli misje pojedyncze - na płycie mamy ich 24, z czego 6 pozwala nam wcielić się w skórę obcych, czyli Sheevant. Po wybraniu jednej z nich, po prawej stronie, pojawia się jej krótki opis i lista celów do wykonania. Aby ją rozpocząć, wciska się klawisz Start; Cancel pozwala wrócić do wcześniejszego menu.

IV.2. Custom Game

Pozwala rozpocząć nową grę dla jednego gracza, o wybranych przez nas parametrach rozgrywki. Po wybraniu tej opcji lądujemy bowiem bezpośrednio na ekranie z opcjami misji, opisanym w punkcie V.

IV.3. Custom Scenario

Pozwala załadować wcześniej przygotowany scenariusz (na przykład przy pomocy znajdującego się na płycie edytora). Po jej wybraniu wystarczy wcisnąć Start, by rozpocząć grę.



IV.4. Campaign Game

Korzystając z tego menu, można rozpocząć nową kampanię lub kontynuować starą. Na początku M.A.X. 2 udostępnia tylko dwie z czterech kampanii, aby zdobyć dostęp do trzeciej, trzeba przejść drugą, a do czwartej - trzecią.
Pierwsza z kampanii jest swego rodzaju turorialem, czyli szkołą dla świeżo upieczonych dowódców i opowiada o pierwszym konflikcie pomiędzy ludźmi i Concord a Sheevat. Druga kampania to zbiór bitew na kilku różnych planetach, trzecia - seria bitew na Ziemi przeciw Sheevat, a czwarta, najtrudniejsza, to walka po stronie Sheevat.
Po wybraniu jednej z kampanii pojawi się lista dostępnych w niej misji. Na początku ma się dostęp tylko do pierwszej misji każdej kampanii, ale po jej zaliczeniu dostępna będzie także misja druga. W każdej chwili można również powtórzyć dowolną, z już zaliczonych, misję, a także rozpocząć całą kampanię od nowa.
Po wybraniu misji pojawi się jej skrótowy opis wraz z listą celów - wystarczy wcisnąć Start, by przejść dalej lub Cancel, aby wybrać inną misję. W niektórych przypadkach będziemy mogli wybrać jeszcze stronę konfliktu oraz zmienić część z jej ustawień.
Po tych formalnościach przechodzi się do odprawy - po jej obejrzeniu i wciśnięciu Done rusza się do boju; wciskając Exit można również wrócić do poprzedniego ekranu.
Na ekranie ukazującym się po zakończeniu misji można od razu przejść do następnego etapu kampanii (Continue), powtórzyć ją (Restart) lub też wrócić do menu głównego (Exit).
Jeśli w danej misji nasze wojska zostały pokonane, możemy wybrać Restart, Exit oraz Skip. Ta ostatnia opcja umożliwia przeskoczenie do następnej misji w kampanii bez potrzeby przechodzenia obecnej - taka "przeskoczona" misja może być w całej kampanii tylko jedna, choć na szczęście po jej zaliczeniu można "przeskoczyć" jakąś inną, czyli zaciągnięty przez nas "kredyt" jest jak najbardziej odnawialny.

V. Rozpoczęcie nowej gry

Po wybraniu typu rozgrywki nadchodzi pora na przejście przez szereg ekranów konfiguracyjnych. Zostaną one tutaj opisane w kolejności, w jakiej będą się pojawiać, aczkolwiek nie we wszystkich typach rozgrywki występują wszystkie opisane tu menu.

Uwaga: w grach sieciowych Options Menu, Planet Selection Screen i Clans Menu są dostępne z menu Host lub Join. Menu te zastępują opisane tutaj Game menu i zostało opisane w następnej części (VI.6 i VI.7).

V.1. Options Menu

Poza misjami należącymi do kampanii, misjami pojedynczymi oraz przygotowanymi w edytorze, jeden z graczy ustala w tym menu parametry rozgrywki. Należy do nich poziom wojsk sterowanych przez komputer, rodzaj rozgrywki (turowa, turowa z ruchami wykonywanymi przez graczy w tym samym czasie oraz odbywająca się w czasie rzeczywistym), a także ograniczenia czasowe dla gier opartych na turach, wymagania, jakie musi spełnić gracz, by został zwycięzcą, liczba, dostępnych na polu walki, surowców, ograniczenia widoczności i gotówka, z jaką gracze rozpoczną grę. Nie zawsze będzie jednak można zmienić wszystkie z tych parametrów, np. tryb Hotseat musi być rozgrywany w systemie turowym.
Dokładny opis poszczególnych parametrów znajduje się poniżej.

V.1.1. Computer Opponent

W M.A.X.2 przeciwnicy sterowani przez komputer mogą grać na jednym z sześciu poziomów. W kolejności od najprostszego do najtrudniejszego są to:

Clueless - zero zaawansowanej taktyki, budowanie i wydobywanie surowców zajmuje o 25% więcej czasu,

Apprentice - podstawowa znajomość taktyki, brak utrudnień w wydobywaniu i budowaniu,

Average - dobra znajomość taktyki, brak utrudnień,

Expert - cała taktyka w małym paluszku, brak utrudnień,

Master - jak wyżej, ale budowanie i wydobywanie zajmuje mu 25% mniej czasu,

God - jak wyżej, ale budowanie i wydobywanie lepsze o 50%.

V.1.2. Play Mode

Można tu wybrać jeden z trzech trybów rozgrywki:

V.1.2.1. Turn-based

Czyli rozgrywka turowa. Wszyscy gracze wydają swoim wojskom rozkazy na zmianę. Dodatkowo, długość tury może zostać ograniczona czasowo - służy to tego opcja Turn Timers. Do wyboru jest brak ograniczenia oraz 60, 120, 180, 240, 300 i 360 sekund.

V.1.2.2. Simultaneous Moves

W tym trybie gracze także wydają rozkazy w turach, ale wszystkie one mają miejsce w tym samym czasie, jest to więc tryb pośredni między czystą rozgrywką turową i grą w czasie rzeczywistym. Także i tutaj można wprowadzić ograniczenia czasowe, ale maksymalna długość tury wynosi 90 sekund.

V.1.2.3. Real-Time

Gra w czasie rzeczywistym - wszyscy gracze wydają rozkazy w tym samym czasie, ale nie ma podziału na tury. Szybkość rozgrywki w tym trybie można zmienić w Preferences Menu, do którego można wejść w czasie gry.

V.1.3. Line of Sight

Może być albo włączony (On), albo wyłączony (Off). Jeśli jest włączony, jednostki mogą prowadzić ogień tylko do wroga, którego widzą (nie dotyczy to jednak niektórych jednostek, np. wyrzutni rakiet). Ma to duże znaczenie na przykład w terenie górzystym i urealnia walkę.

V.1.4. Starting Credits

Fundusze, z jakimi gracze będą rozpoczynali rozgrywkę, mogą się wahać od 0 do 250. Wszyscy gracze startują oczywiście z taką samą ilością gotówki. Kupowanie jednostek zostało dokładniej opisane w punkcie V.4.

V.1.5. Resource Levels

Określa poziom Raw Materials i złota na polu walki. Dostępne są trzy poziomy: Poor, Medium i Rich (czyli niski, średni i wysoki). Wpływa to zarówno na liczebność złóż, jak i na ich wielkość. Można tutaj także ustalić liczebność dzikiej zwierzyny; dostępne są poziomy None, Rare i Common.

V.1.6. Victory Conditions

Zwycięstwo można w M.A.X. 2 osiągnąć na trzy różne sposoby, które zostały tutaj pokrótce opisane.

V.1.6.1. Kill All Mining Stations

W trybie tym zwycięzcą zostaje gracz, który jako jedyny będzie jeszcze posiadał budynki służące do wydobywania surowców, czyli Mining Station lub Material Harvester.

V.1.6.2. Kill All Units

Tutaj zwycięzcą zostaje ogłoszony gracz, który będzie jako jedyny posiadał widzialne jednostki (czyli nie liczą się do tego np. Submarines czy Infiltrators).

V.1.6.3. Capture the Flag

W tym trybie każdy z graczy ma swoją flagę, a celem jest zdobycie flag przeciwników. Ten tryb rozgrywki ma jeszcze cztery dodatkowe parametry, które wypada ustawić:

V.1.6.3.1. Flag Type

Typ flagi: do wyboru jest stacjonarna (Stationary) oraz mobilna (Mobile), która po zdobyciu może być przewożona przez dowolną jednostkę lądową.

V.1.6.3.2. Start Location

Miejsce, w którym się pojawi: do wyboru jest baza gracza (At Base) oraz losowo wybrane miejsce na mapie (Random).

V.1.6.3.3. Number

Liczba flag, które musi zdobyć zwycięzca: do wyboru wszystkie (All) oraz większa połowa (Majority). A tak na marginesie, to większa połowa jest jak najbardziej ścisłym terminem matematycznym i w wypadku sześciu graczy oznacza cztery flagi, pięciu i czterech - trzy, trzech i dwóch - dwie.

V.1.6.3.4. Victory Timing

Możliwe ustawienia to: Hold for a Time oznaczający, że po zdobyciu flagi trzeba ją jeszcze przez pewien okres przetrzymać, At Capture oznacza, że flagę wystarczy tylko zdobyć, oraz Return to Base, w którym flagę trzeba jedynie zawieść do własnej bazy (jest to możliwe jedynie, gdy flagi są mobilne!).

V.2. Planet Selection Menu

Następne menu po Options Menu (występujące w dodatku w tych samych trybach gry) służy do wyboru świata lub mapy, na której rozegrana zostanie batalia. Przy użyciu dużych strzałek przechodzi się do kolejnych zestawów map, a po kliknięciu na konkretną z nich pojawia się jej szczegółowy obraz - aby wybrać mapę i przejść dalej, wystarczy w tym momencie wcisnąć Done.

V.3. Game and Clan Menus

Menu to służy do: wyboru strony, po której będziemy walczyli, ustalenia, które strony będą w nadchodzącym konflikcie brały udział, a także, które z nich będą sterowane przez komputer. Poza grą przez modem i kabel szeregowy, we wszystkich pozostałych może brać udział do sześciu graczy. W menu tym strony występują w kolejności, w której będą następowały ich tury w grach turowych. Każda ze stron ma przypisany kolor: 1 - czerwony, później zielony, niebieski, szary, żółty i pomarańczowy dla strony numer 6.
Aby wybrać jedną ze stron dla siebie, wystarczy kliknąć na przycisku Human, znajdującym się przy danej stronie. Aby przypisać stronę do komputera, wystarczy kliknąć na Computer. Jeśli zaś dana strona ma być w naszym konflikcie nieobecna, klikamy na None.
Teraz przychodzi czas na wybór klanu. W tym celu klikamy na znajdujący się przy wybranej stronie przycisk Clan. Pojawi się menu ze wszystkimi dostępnymi klanami oraz występującą oddzielnie rasą Sheevat - po wyborze jednego z nich klikamy na Done i gotowe.

Uwaga: jeśli gracz nie wybierze dla siebie klanu, zostanie mu on przypisany losowo. Dodatkowo można wybrać klan tylko dla siebie, a inni gracze nie będą o naszym wyborze informowani - pozostanie on tajemnicą aż do pierwszego spotkania.

W grze dostępnych jest osiem klanów oraz jedna obca rasa - Sheevat. Zostały one pokrótce opisane poniżej - przy wyborze jednej z nich warto się kierować własnymi preferencjami odnośnie ataku oraz terenu, na którym przyjdzie nam walczyć (pełne informacje znajdują się na CD-ROM-ie, w plikach STATS.TXT i README.TXT).

V.3.1. Aven

Bardzo dobrzy piloci. Ich AWAC ma +2 do skanowania, Fighters +1 do zasięgu (kosztują 21 kredytów), Air Transports +4 do szybkości, Ground Attack Planes +4 do ataku (kosztują 27 kredytów). Air Units Plants kosztują 30 kredytów.

V.3.2. Fen

Miłośnicy wody i wszystkiego co pływa. Missile Cruisers mają +1 do zasięgu (koszt 33), Escorts: +2 do szybkości i +1 do skanowania, Corvettes: +2 do szybkości i +1 do pancerza, Gunboats: +2 do pancerza, +4 do wytrzymałości i +1 do zasięgu, Submarines +4 do ataku i +2 do szybkości (koszt 15), a Sea Transports +2 do szybkości. Shipyards kosztują 30 kredytów.

V.3.3. Cloaks

Zwiadowcy i szpiedzy. Scanners dodają +4 do skanowania i +1 do szybkości. Scouts: +2 do skanowania, +2 do szybkości i +2 do ataku. Submarines: +2 do skanowania, +2 do szybkości i +4 do ataku. Infiltrators +1 do skanowania, +1 do szybkości i +2 do unieruchamiania (kosztują 24), radar +6 do skanowania, AWACs +4 do skanowania i +2 do szybkości, a Armored Personnel Carriers +1 do pancerza, +2 do wytrzymałości i +2 do szybkości.

V.3.4. Phemer

Maniacy rakiet. Rocket Launchers +1 do zasięgu i +2 do ataku (koszt 18), Missile Crawlers, Missile Turrets i Missile Cruisers mają zaś +1 do zasięgu, +2 do ataku i kosztują 30 kredytów.

V.3.5. Karen

Eksperci w pojazdach opancerzonych i urządzeniach obronnych. Gun Turrets +4 do ataku, +2 do pancerza i +4 do wytrzymałości, Tanks dodatkowo +1 do szybkości, Gunboats +4 do ataku, +2 do pancerza, +8 do wytrzymałości i +1 do zasięgu, a Armored Personnel Carriers +2 do pancerza, +4 do wytrzymałości i +1 do szybkości.

V.3.6. Elan

Czyli inaczej szybkość i uniki. Escorts i Mobile Anti-Aircraft +1 do zasięgu i +2 do szybkości, Scouts, Ground Attack Planes i Corvettes +2 do ataku i +2 do szybkości, a Assault Guns +4 do ataku, +2 do szybkości i +1 do zasięgu (kosztują 18).

V.3.7. Aspen

Obrona, obrona i jeszcze raz obrona. Radar +2 do skanowania, Sea Mines i Land Mines +8 do ataku, Missile Turrets +1 do zasięgu i +2 do ataku (koszt 33), Gun Turrets +4 do ataku, +2 do pancerza i +4 do wytrzymałości, zaś Artillery Turrets i Mobile Anti-Aircraft +1 do zasięgu i +2 do ataku.

V.3.8. Beaker

Budowniczowie. Dostają dodatkowych Engineers i Constructors (zależy od przydzielonych graczom funduszy), ich Heavy Units Plants kosztują 32, a Light Units Plants 16. Dodatkowo utrzymanie jednostek jest dla nich mniej kosztowne, dzięki czemu mogą wystawić większe armie.

V.3.9. Sheevat

Obca rasa. Wszystkie jej jednostki zyskują w walce doświadczenie (u pozostałych klanów, tylko te, które mają w nazwie Concord), a także wyposażone zostały w regenerujące się pola ochronne.
Sheevat nie mają na wyposażeniu jednostek naprawczych, Robotic Walkerów, Rocket Launcherów, Minelayerów, Sea Minelayerów, Missile Crawlerów, Missile Cruiserów, Missile Turretów ani jednostek z Concord w nazwie. W zamian jednak mają Biobomb Crawler, Biobomb Cruiser i Biobomb Turret, które są ich odpowiednikiem jednostek rakietowych (czyli z Missile w nazwie).
Ich piechota (zwana Spawn) jest silniejsza, gdy atakuje w grupie. Zamiast Infiltratorów, rasa ta ma Psi-Spawn, które jednak nie mogą przechwytywać ani unieruchamiać jednostek wroga - w zamian za to mogą jednak ukrywać zwykłe Spawn. Spawn mogą być tworzeni jedynie w Incubators, nie można ich produkować w fabrykach.
Jednostki pancerne Sheevat są także nieco inne. Atak Shock Tanków obejmuje wszystkie jednostki na przyległych do nich polach (prócz innych Shock Tanków), zaś atak Lighting Cannonów może przeskakiwać z jednego zaatakowanego oddziału na drugi i trzeci, aczkolwiek traci w międzyczasie część ze swojej mocy.
Specjalnymi jednostkami Sheevat są Stasis Projector, Incubator oraz Command Unit, zwiększający możliwości pobliskich jednostek. Pierwszy z listy Stasis Projector generuje pole, które zamraża jednostki i mniejsze budynki, czyniąc je dodatkowo na pewien czas odpornymi na wszelkie ataki, a Incubator zaszczepia w żywych jednostkach jaja, z których wylęgają się później Spawn i Psi-Spawn (jednostka przy tym oczywiście ginie).
Sheevat mają także specjalną budowlę, nazwaną EW Pod, która może przejąć kontrolę nad dowolną, elektronicznie sterowaną, jednostką lub budynkiem wroga (czyli prócz Infiltratorów, Infantry i jednostek z Concord w nazwie oraz jednostek i budynków, Sheevat posiadają wszystko).

V.4. Purchase Menu

Poza misjami należącymi do kampanii, misjami pojedynczymi oraz przygotowanymi w edytorze można przed rozpoczęciem bitwy dokupić dla siebie jednostki. Po skompletowaniu armii wystarczy kliknąć na Done, by przejść do następnego menu.

V.5. Select Location Menu

Po zakupieniu jednostek przychodzi czas na wybór miejsca lądowania naszego statku. Na ekranie pojawi się mapa pola bitwy, wystarczy kliknąć, by w danym miejscu postawić Mining Station lub Material Harvester, które będą automatycznie produkowały 16 jednostek Raw Materials na turę. Jeśli kursor przyjmie czerwony kolor, będzie to znaczyło, że w danym miejscu nie można założyć bazy i musisz wybrać inne miejsce.
Po wybraniu danej lokacji wokół kursora pojawią się dwa okręgi: duży o kolorze żółtym i mniejszy - czerwony. Wewnątrz czerwonego żaden z pozostałych graczy nie będzie mógł wylądować swoim statkiem, a przy lądowaniu wewnątrz żółtego zostanie poinformowany o bliskości bazy innego gracza. Komputer stara się rozstawić kierowane przez siebie siły w taki sposób, by znajdowały się poza żółtymi okręgami.

V.6. Game Screen

Po wylądowaniu na planecie przechodzi się na główny ekran gry. W zależności od tego, czy kierujemy siłami Sheevat czy klanami, wygląd ekranu nieco się różni, znaczenie przycisków pozostaje jednak takie samo. A jakie? Znajdziecie to poniżej.

V.6.1. Przyciski

V.6.1.1. Files

Przenosi do menu, umożliwiającego między innymi zapis stanu gry oraz powrót do menu głównego.

V.6.1.2. Preferences

Otwiera okno preferencji, w którym można zmienić głośność dźwięków (lub je zupełnie wyłączyć), wydobywających się z głośników, pobawić się suwakiem szybkości gry (jeśli gramy w czasie rzeczywistym), tempa przesuwania się ekranu, włączyć Autosave i animacje. Dostępnych jest tu jeszcze parę innych przycisków, zawiadujących samą rozgrywką (automatyczne wybieranie następnego wolnego oddziału, autopauza, czas trwania tury, pauzowanie, gdy wykryto wroga) oraz informacje o właśnie trwającej grze i imieniu gracza - w sumie opcji jest więc dużo, ale na dobrą sprawę wcale tu zaglądać nie trzeba.

V.6.1.3. Spycam

Przycisk ten zawiaduje, znajdującym się poniżej niego, okienkiem Spycam - może być w nim wyświetlana albo grafika wybranej jednostki i jego statystyki, albo też znajdujący się w jej pobliżu teren. W tym drugim przypadku okienku przybywają opcje, służące do zmiany skali, w jakiej wyświetlany będzie widziany w nim teren.

V.6.1.4. Pause

Jak sama nazwa wskazuje - pauza.

V.6.1.5. End Turn

Koniec tury.

V.6.1.6. Chat

Pojawia się tylko w grach wieloosobowych i umożliwia porozmawianie z innymi graczami.

V.6.1.7. Goal

Po jego wciśnięciu na ekranie pojawia się okienko z listą zadań, jakie musimy w danej misji zaliczyć.

V.6.1.8. Reports

Po wciśnięciu na ekranie pojawi się lista wszystkich naszych jednostek wraz z ich stanem.

V.6.1.9. Survey

Pokazuje odkryte złoża surowców mineralnych.

V.6.1.10. Status

Przy każdej jednostce pojawia się obecnie wykonywane zadanie (np. budowanie), ewentualnie powód, dla którego nie jest ono wykonywane (np. Disabled lub brakuje surowców).

V.6.1.11. Colors

Włącza wyświetlanie koloru strony przy jednostkach i budynkach.

V.6.1.12. Hits

Włącza wyświetlanie ich wytrzymałości przy jednostkach i budynkach.

V.6.1.13. Fog

Włącza/wyłącza Fog of War.

V.6.1.14. Range

Włącza wyświetlanie zasięgu ruchu wybranej jednostki.

V.6.1.15. Scan

Włącza wyświetlanie zasięgu skanerów wybranej jednostki.

V.6.1.16. Grid

Włącza wyświetlanie, na głównym ekranie, siatki współrzędnych.

V.6.1.17. Names

Włącza wyświetlanie nazw jednostek.

V.6.2. Spycam i dane wybranej jednostki

Przy wyświetlanym obrazie jednostki znajdują się tu również dane o jej wytrzymałości, mobilności tudzież amunicji - czyli wszystko to, co o niej dowódca wiedzieć powinien.
Również i Spycam potrafi oddać nieocenione usługi, gdyż służy nie tylko podglądaniu jednostek, ale można przy jego pomocy wydawać rozkazy - co czyni go niemal pełnoprawnym odpowiednikiem głównej mapy! Dodatkowo można również wybrać tryb jego pracy. Służą do tego cztery przyciski z jego prawej strony: Area oznacza, że kamera ustawiona jest w danym miejscu na stałe, Unit - że będzie śledziła wybraną jednostkę (lub dowódcę grupy), Cycle - przenosi nas do następnej kamery (może ich być bowiem aż osiem! - do szybkiego wyboru służą wtedy przyciski oznaczone cyframi), a Delete kasuje obecnie wybraną kamerę i przenosi do widoku jednostki.

V.6.3. Zasoby

Pokazuje stan naszych zasobów energetycznych (Power) i surowcowych (Mining) oraz ich przyrost. Trzecia linijka zawiera ewentualne podpowiedzi, służące poprawieniu naszego gospodarowania zasobami.

V.6.4. Przesuwanie mapy

Mapę można przesuwać albo za pomocą strzałek kursora, albo myszą - w tym drugim przypadku wystarczy zbliżyć kursor do krańca ekranu (czasem trzeba jeszcze wcisnąć klawisz myszki - zależy to od wybranych ustawień gry).

V.6.5. Zaznaczanie jednostek

Służy to tego lewy przycisk myszki; jednostki można jednak wybrać także przy użyciu klawiszy < i >. Aby zaznaczyć grupę jednostek, można albo dodawać jednostki trzymając wciśnięty klawisz Shift, albo też wybrać od razu wszystkie przy użyciu prostokąta, który tworzymy, trzymając wciśnięty lewy klawisz myszki i przesuwając wskaźnik myszki w jego przeciwległy róg.

V.6.6. Przemieszczanie jednostek

Aby wydać rozkaz ruchu, wystarczy wybrać jednostkę, a następnie kliknąć lewym przyciskiem myszki na miejscu docelowym.

V.6.7. Atakowanie

Rozkaz ataku wydaje się w taki sam sposób jak rozkaz ruchu, czyli klikając lewym przyciskiem na wrogiej jednostce. W tym wypadku pod kursorem pojawi się dodatkowo zielono-czerwony pasek, który określa całkowitą wytrzymałość wroga oraz obrażenia, jakie mu zadamy (to ta czerwona część paska - im jej więcej, tym oczywiście lepiej).

V.6.8. Rozkazy

Po wybraniu niektórych jednostek i budynków (na przykład Engineers) pojawi się lista z dodatkowymi rozkazami, które można im wydać.

V.6.8.1. Autofire i automove

W menu jednostek bojowych można wybrać opcje odpowiadające za ich zachowanie w obliczu wroga. W przypadku Autofire są to All (atakuje każdego wroga w zasięgu), Threats (tylko jednostki bojowe) oraz None (czyli nie atakuje). Dodatkowo jednostki mobilne mogą się jeszcze poruszać - dostępne opcje to Advance (będzie podążała za wrogiem), Retreat (ucieczka na bezpieczną odległość) oraz Hold (czyli stanie w miejscu).

V.6.8.2. Wznoszenie budowli

Aby wybudować nowy budynek, wystarczy wybrać jednostkę, która za to odpowiada, z listy wybrać odpowiedni budynek, a następnie kliknąć lewym przyciskiem na mapie w miejscu, w którym ma on zostać postawiony.
Jednostki odpowiadające za wydobywanie surowców (Mining Stations, Material Harvesters i Gold Mining Stations) powinny być oczywiście stawiane w miejscach, w których wykryto surowce (odpowiednio Raw Material dla dwóch pierwszych i Gold Deposits dla ostatniego) - każda jednostka sprawdza teren, przez który przejeżdża, więc wystarczy skorzystać z przycisku Survey i odpowiednie miejsca mamy widoczne jak na dłoni.

V.6.8.3. Tworzenie nowych jednostek

Aby stworzyć nową jednostkę, trzeba wybrać odpowiednią fabrykę (Light Units Plant/Light Breeder; Heavy Units Plant/ Breeder; Air Units Plant/Breeder; Shipyard/Sea Breeder), kliknąć w menu na Build, a następnie wybrać odpowiednią jednostkę (jednostki) i wcisnąć Done.
Nieco inaczej ma się sprawa z tworzeniem przez Sheevat Spawnów i Psi-Spawnów, gdyż do ich stworzenia trzeba w żywej jednostce złożyć jajo.
Aby dane jednostki budować w kółko, wystarczy kliknąć na klawisz Repeat. Budowanie można dodatkowo przyspieszyć, klikając na przyciski x2 i x4, ale jest to związane ze zwiększonym zapotrzebowaniem na surowce.

V.6.8.4. Upgrade'owanie

Po wybraniu Gold Mining Station lub Gold Harvester można upgrade'ować jednostki lub budynki - wystarczy wybrać z menu Buy UPG, a następnie odpowiedni upgrade. Upgrade można również przeprowadzać na ekranie Detailed Upgrade Screen, dzięki któremu ma się nad tym pełną kontrolę; wystarczy wybrać z listy jednostkę, a następnie, przy użyciu strzałek Adjust, wybrać poziom upgrade'a - i oczywiście za niego zapłacić.

V.6.8.5. Wymyślanie upgrade'ów

Służy do tego Research Center oraz Research Station - po ich wybraniu wystarczy kliknąć na Research i wybrać odpowiedni upgrade.



Spycam/dane wybranej jednostk | Zasoby | Menu rozkazów

V.6.8.6. Naprawianie jednostek

Aby naprawić jednostki, trzeba wybrać Dock, Depot lub Hangar (tudzież Sea Pen, Hive lub Nest w przypadku Sheevat), kliknąć na Load, a następnie na jednostkę, którą chcemy naprawić.
Jednostki ludzi (także budynki) mogą również być naprawiane (prócz latających) przez Repair Unit - wystarczy przesunąć go w pobliże potrzebujących i kliknąć na Repair.

V.6.8.7. Transportowanie jednostek

Wystarczy wybrać odpowiedni transporter, kliknąć na Load, a następnie na jednostce, która ma wejść na jego pokład. Aby wyładować jednostki, klikamy na jego symbolu, a następnie na miejscu, w którym ma zostać wysadzony.

V.6.8.8. Usuwanie budowli

Każdy budynek ma możliwość samozniszczenia - wystarczy kliknąć na Arm, a następnie czerwony guzik i z budynku zostaje kupa gruzu.

V.6.8.9. Usuwanie gruzu i innych śmieci

Służą do tego Bulldozery, które przy okazji odzyskują trochę surowca - można nimi potraktować także drzewa.

V.6.8.10. Stawianie i ustawianie min

Ludzkie jednostki Minelayerów i Sea Minelayerów mogą stawiać (Place) i usuwać miny (wystarczy, że na nią najedzie). Aby postawić rząd min, można również wcisnąć najpierw Place, a następnie ruszyć jednostkę do miejsca docelowego.

V.6.8.11. Unieruchamianie/przejmowanie jednostek

Może być przeprowadzane jedynie przez Infiltratorów (EW Pod należący do Sheevat może tylko przejmować jednostki) - wystarczy wybrać z ich menu opcję Disable lub Steal.

V.6.8.12. Zmienianie rozkazów

Są dwie możliwości: można albo wydać nowy rozkaz, albo też kliknąć w ich menu na Stop.

V.6.9. Zmienianie nazw jednostek

Wystarczy najechać na grafikę jednostki w Spycam, kliknąć na jej nazwę, wpisać nową i potwierdzić Enterem - można tak jednak zrobić jedynie w przypadku własnych jednostek.

VI. Gra dla wielu graczy

Aby przejść na ekran odpowiadający za grę wieloosobową, wystarczy w menu głównym kliknąć na Multiplayer Game. Ale to jeszcze nie koniec, bo w M.A.X. 2 z żywym przeciwnikiem można się zmierzyć na pięć różnych sposobów, więc najpierw trzeba wybrać jeden z nich - służą do tego przyciski umieszczone u góry ekranu.
Niezależnie od wybranego typu gry, sama rozgrywka jest bardzo podobna do trybu dla jednego gracza, który został opisany w części V - tutaj umieściliśmy jedynie informacje dodatkowe.

VI.1. Gra w Internecie

Aby rozpocząć grę w Internecie, trzeba wybrać przycisk Internet. Po zalogowaniu się w sieci, można wcisnąć przycisk Join Internet Game, umożliwiający dołączenie się do już utworzonej gry, Host Internet Game, który umożliwia założenie nowej gry, Join Internet Chat, dołączający nas do prowadzonej w sieci dyskusji lub też Host Internet Chat, odpowiadający za założenie nowej dyskusji. Opcje dostępne po kliknięciu na Host Internet Game i Join Internet Game są bardzo podobne do opcji dostępnych przy rozpoczynaniu innych typów gry i zostały osobno opisane w VI.5 oraz VI.6
Miejsca do dyskusji (Chat Room), zarówno przy grze w Internecie, jak i w sieci lokalnej LAN, w obydwu przypadkach udostępniają takie same opcje. Gracz zakładający takie miejsce, może nadać mu nazwę, a także hasło dostępu. Gracze chcący się do takich dyskusji dołączyć, muszą oczywiście podać prawidłowe hasło, ewentualnie dołączyć się do Chat Roomu bez założonego hasła.
Gracze, którzy biorą udział w pojedynkach sieciowych, mają przyznawane oceny za niezawodność połączenia i umiejętności gry. Gdy zakładasz nową grę, możesz się dzięki temu upewnić, czy osoby, które wezmą w niej udział, będą spełniały Twoje wymagania. Dodatkowe opcje dostępne w czasie gry w Internecie zostały opisane w pliku Readme.txt, umieszczonym na płycie z grą.

VI.2. Gra w sieci lokalnej

By wziąć udział w grze w sieci lokalnej, należy kliknąć przycisk LAN, a następnie wybrać jeden z przycisków oznaczonych jako Join LAN Game, Host LAN Game, Join LAN Chat lub Host LAN Chat, które zostały dokładniej opisane w punkcie VI.1.

VI.3. Gra Hotseat

Aby rozpocząć tego typu rozgrywkę, należy kliknąć przycisk Hotseat w Multiplayer Menu, następnie kliknąć na New Custom Game, by rozpocząć nową grę, Load Custom Game, aby kontynuować wcześniejszą rozgrywkę albo na New Custom Scenario, by rozpocząć wcześniej przygotowany (np. w edytorze) scenariusz.
W tym trybie rozgrywki każdy, z maksymalnie sześciu graczy, na zmianę zajmuje miejsce przy tym samym komputerze. Grać w tym trybie można jedynie z podziałem na tury, dodatkowo można ograniczyć czas trwania tury w menu Options lub Preferences.

VI.3.1. New Custom Game

Po wybraniu tej opcji lądujemy w menu Options (patrz punkt V), dzięki któremu możemy ustalić parametry gry, a także wybrać planetę (w Planet Selection), na której będziemy walczyć.
Po ustaleniu podstaw przejdziemy do głównego menu trybu Hotseat. Ustalamy tutaj podział na strony, a także przydzielamy przeciwników sterowanych przez komputer, ewentualnie część z nich możemy pozostawić pustymi. Później stronę i klan wybiera każdy z graczy, klikając na przycisk oznaczony jako Clan - dokładniejsze informacje o rasach i klanach zostały podane w punkcie V.3. Jeśli ktoś nie wybierze sobie klanu, zostanie mu on przydzielony losowo.
Następnym krokiem jest wciśnięcie przycisku Done, dzięki czemu pierwszy z graczy przejdzie do menu kupowania jednostek (Purchase Menu - opisane dokładniej w punkcie V.4) - na ekranie będzie w tym czasie napisane, czyja to tura. Po wybraniu składu armii wystarczy wcisnąć Done, a następnie wybrać lokację startową, co zostało dokładniej opisane w punkcie V.
Po jej wybraniu rozpocznie się tura startowa następnego z graczy, a gdy wszyscy już wybiorą swoje miejsca startowe, rozpocznie się właściwa rozgrywka. W jej trakcie gracze będą wydawali rozkazy swym siłom naprzemiennie, kończąc swą turę po wciśnięciu przycisku End Turn - pojawi się wtedy okienko z nazwą następnego gracza, który po wciśnięciu OK będzie mógł rozpocząć swoją turę.

VI.3.2. Load Previous Game

Kliknięcie na ten przycisk przywołuje na ekran listę wcześniej zapisanych gier typu Hotseat. Aby załadować jedną z nich, wystarczy wybrać ją i kliknąć Load. Aby powrócić do poprzedniego menu bez ładowania gry, wystarczy kliknąć na Cancel.

VI.3.3. New Custom Scenario

Po kliknięciu na ten przycisk pojawi się lista wszystkich stworzonych w edytorze scenariuszy. Aby załadować jeden z nich, wystarczy go wybrać i kliknąć Load. Aby powrócić do poprzedniego menu, wystarczy kliknąć na Cancel.

VI.4. Gra przez modem

Do rozpoczęcia gry przez modem służy przycisk Modem w menu Multiplayer. Po jego kliknięciu mamy do wyboru dwa przyciski: Dial/Join Opponent, służący do nawiązania połączenia oraz Answer/Host Game, służący do odebrania połączenia. Aby jednak połączenie mogło dojść do skutku, oba komputery muszą być wyposażone w modemy zgodne ze standardem Hayes.

VI.1.1. Dial/Join Opponent

Po kliknięciu na ten przycisk pojawi się okienko, w które trzeba wpisać numer telefonu drugiego komputera - po wciśnięciu klawisza Enter komputer spróbuje nawiązać połączenie. Po jego uzyskaniu, na ekranie pojawi się Join Menu (opisane w punkcie VI.7). Po przejrzeniu parametrów rozgrywki należy wcisnąć przycisk Ready - jeśli się tego nie zrobi, drugi gracz może je jeszcze dowolnie zmieniać.

VI.4.2. Answer/Host Game

Po wciśnięciu tego przycisku pojawi się Host Menu, opisane w punkcie VI.6. Po wybraniu parametrów rozgrywki należy wcisnąć przycisk Answer, dzięki czemu komputer będzie mógł odpowiedzieć na próbę nawiązania połączenia przez drugi komputer. Kiedy pojawi się przycisk Start, oznaczający, że drugi gracz nacisnął przycisk Ready, wystarczy go wcisnąć, by rozpocząć grę.

VI.5. Gra przez kabel szeregowy

Aby rozpocząć grę tego typu, dwa komputery muszą być połączone kablem szeregowym typu Null-modem. Gdy warunek ten jest spełniony, wystarczy kliknąć na przycisk Serial w Multiplayer Menu, a następnie na Join Serial Game lub Host Serial Game (jeden z graczy musi wybrać Join, a drugi Host).
W zależności od dokonanego wyboru na ekranie pojawi się albo Host Menu, opisane w punkcie VI.6, albo Join Menu (punkt VI.7).

VI.6. Host Menu

Menu to pojawia się we wszystkich trybach gry wieloosobowej po wybraniu opcji Host Game i ewentualnym ustaleniu parametrów połączenia.
Przed rozpoczęciem nowej gry dla wielu osób upewnij się, że wypełniłeś pole ze swoją ksywą, wybrałeś klan, ustaliłeś warunki rozgrywki w Options Menu i wybrałeś planetę, na której dojdzie do starcia. Po tych przygotowaniach pozostaje Ci już tylko czekanie na dołączenie się pozostałych graczy (lub, przy grze przez modem i kabel szeregowy, gracza). Przy graniu przez Internet i sieć lokalną musisz jeszcze wcisnąć klawisz Announce, gdyż bez tego nikt się o stworzonej właśnie grze nie dowie.
Gdy do gry będą się dołączali kolejni gracze, ich ksywy pojawią się przy przyciskach oznaczających strony. Gdy tylko jeden z nich kliknie na przycisk Ready, pojawi się przycisk Start - kliknięcie jego rozpocznie grę, w której wezmą udział wszyscy gracze, którzy zdążyli się do gry dołączyć, zanim został on naciśnięty.

Aby kontynuować wcześniej rozpoczętą grę, wystarczy wcisnąć przycisk oznaczony jako Load Game, wybrać grę i nacisnąć Load. W rozgrywce tego typu mogą jednak wziąć udział tylko ci gracze, którzy brali w niej poprzednio udział i także mają zapisany stan gry.

Można również załadować misję stworzoną w edytorze - w tym celu wystarczy kliknąć na Load Scenario, wybrać misję i kliknąć na Load, a dalej postępować jak w normalnym przypadku.

We wszystkich tych trybach u dołu ekranu znajduje się okno, w którym pojawiają się komunikaty pisane przez graczy. Dzięki niemu można się ze sobą porozumieć przed rozpoczęciem rozgrywki, np. w celu wspólnego ustalenia reguł.

VI.7. Join Menu

Menu to pojawia się we wszystkich trybach gry wieloosobowej po wybraniu opcji Join Game i ewentualnym ustaleniu parametrów połączenia.
W przypadku gier rozgrywanych przez Internet oraz sieć lokalną, w prawym górnym rogu ekranu pojawi się lista gier, do których można się jeszcze dołączyć. Aby dołączyć się do jednej z nich, wystarczy na nią kliknąć, dzięki czemu zobaczysz ustawienia danej gry, planetę, na jakiej będziecie walczyć, będziesz mógł także porozmawiać z innymi graczami, którzy się już do niej dołączyli. Do momentu rozpoczęcia gry będziesz się mógł również rozłączyć (klikając na Cancel) i przyłączyć ponownie, np. by zostać przyporządkowanym do innej strony - gracze są do nich przypisywani zgodnie z kolejnością dołączania się do gry.
Po dołączeniu się do gry powinieneś wpisać swoją ksywę w Player Name, a następnie wybrać swój klan. Jeśli tego nie zrobisz, zostanie on przyporządkowany Tobie losowo - więcej informacji o klanach i rasach znajdziesz w punkcie V.3.
Gdy będziesz już gotowy do walki, kliknij na klawisz Ready, dzięki czemu poinformujesz osobę, która daną grę założyła, że jesteś gotowy.

VII. Noty końcowe

W ten oto sposób dotarliśmy, w miarę szczęśliwie, do końca. Przekazaliśmy Wam informacje niezbędne do gry, choć niestety część bardziej zaawansowanych opisów (np. jednostek i budynków) się tu nie zmieściła. Ale jak już wspominaliśmy - całość instrukcji znajdziecie na krążku CD z grą, a jakby co, zawsze możecie skontaktować się z nami przez e-maila: aplus@silvershark.com.pl.

Opracował: Tim

producent: Ion Storm
platforma: PC

Deus Ex

Niewątpliwą perełką wśród wydanych ostatnio gier komputerowych jest Deus Ex, dzieło Warrena Spectora, odpowiedzialnego za wiele innych hitów, między innymi opisywanego w tym numerze Thiefa. Nie bez powodu nawiązuje do "Złodzieja". Deus Ex to produkcja, w której nie raz dane nam będzie poczuć ten sam klimat, a wiele problemów będziemy rozwiązywać w ten sam, złodziejski sposób. Na szczęście nie do końca, Deus Ex został bowiem stworzony tak, że każdy problem, który występuje w grze, daje się rozwiązać na kilka sposobów. Wybór należy tylko do Ciebie, graczu, a jeśli będziesz miał jakiekolwiek problemy z odnalezieniem się w cyberpunkowym świecie tej wspaniałej gry, możesz skorzystać z poniższej solucji, która zawiera rozwiązanie zdecydowanej większości problemów.

Misja 1

Grę rozpoczynasz w dokach na Liberty Island. Właśnie zszedłeś z pokładu policyjnej łodzi, jesteś uzbrojony w pistolet oraz paralizator służący do ogłuszania przeciwników. Ilość amunicji, jaką dysponujesz, jest co najmniej niewystarczająca, musisz się więc rozejrzeć po okolicy. Po przejściu kilku kroków otrzymasz komunikat nakazujący ci zlokalizować twojego brata Paula, który wyda ci bardziej szczegółowe rozkazy. Paula spotkasz kawałek dalej - podejdź do niego i zacznij rozmowę. Dowiesz się, że terroryści z NSF przejęli kontrolę nad Liberty Island i przetrzymują jednego z agentów UNATCO w ruinach statuy wolności. Twoi zwierzchnicy chcą wypróbować cię w akcji, dlatego będziesz musiał samodzielnie odbić zakładnika.

[Cel Pierwszorzędny: Atak NSF jest koordynowany ze statuy. Dostań się do środka i zlokalizuj zagrożenie.]
[Cel Drugorzędny: Spotkaj się z informatorem UNATCO Harleyem Filbenem w północnych dokach. Otrzymasz od niego klucz do głównych drzwi prowadzących do statuy. Jeden z agentów UNATCO jest przetrzymywany wewnątrz statuy. Odbij go, a on pomoże ci w walce z NSF.]

Oprócz wymienionych zadań Paul przekaże ci również zdjęcie satelitarne wyspy, hasło, dzięki któremu porozumiesz się z Filbenem, a także możliwość wyboru jednej z trzech broni. Teoretycznie wybór powinien zależeć od umiejętności, w które wyposażyłeś swoją postać na początku. Ja jednak proponuję zaopatrzyć się w GEP Gun, dzięki któremu bez problemu można zlikwidować praktycznie każdy cel w pierwszych misjach. Pozostały sprzęt, czyli karabin snajperski i mini-kuszę, znajdziesz dość szybko. Zanim ruszysz dalej, rozejrzyj się jeszcze po dokach.

Po prawej stronie zauważysz kilka skrzynek i leżący koło nich łom. Podnieś łom i za jego pomocą rozwal skrzynki - znajdziesz w nich lornetkę i wytrych. Po lewej stronie będą schodki prowadzące do wody - zejdź po nich i podpłyń do skrzyń. Po ich rozwaleniu zdobędziesz multitool i bioelectric cell. Teraz możesz spokojnie opuścić doki.

Gdy zbliżysz się do wyjścia, otrzymasz kolejną transmisję, dzięki której dowiesz się, że terroryści z NSF opanowali cały teren wokół ruin statuy. Po lewej stronie rampy, prowadzącej na stały ląd, znajdziesz kilka skrzyń kryjących amunicję. Na końcu rampy natkniesz się na zwłoki; przeszukaj je, aby zdobyć dodatkową amunicję i nóż. W ten sam sposób postępuj z wszystkimi ciałami, jakie znajdziesz (lub sam "wyprodukujesz"). Po wejściu na stały ląd otrzymasz kolejny komunikat, mówiący, że najzdrowiej dla ciebie będzie spróbować cichego podejścia. Terrorystów jest tylu, że możesz mieć problemy, chcąc wykończyć ich tylko za pomocą pistoletu, kuszy i snajperki. Jest to jednak do zrobienia, jeśli więc czujesz się na siłach, likwiduj napotkanych terrorystów; nie wdawaj się jednak w wymianę ognia.

Zanim ruszysz dalej, obejrzyj zdjęcie satelitarne dostarczone ci przez brata. Zlokalizuj na nim północne doki, twój obecny cel. Możesz tam dotrzeć idąc w prawo od wejścia na wyspę, ale lepsza jest droga prosto, bo możesz zahaczyć o bazę UNATCO. Ukrywając się za skrzyniami i skradając się, gdy strażnicy będą odwróceni tyłem itp., poruszaj się w kierunku północnym. Gdy zobaczysz po lewej stronie dużą ilość skrzyń, ukryj się wśród nich i poczekaj, aż patrolujący terrorysta sobie pójdzie - ewentualnie zlikwiduj go precyzyjnym strzałem w głowę. Następnie podstaw małą skrzynkę przy większych i za jej pomocą wskocz na górę, gdzie po rozwaleniu kolejnej skrzyni zdobędziesz granat gazowy. Pamiętaj, że z takiego podwyższenia masz większe pole widzenia, i w ten sposób, jeśli chcesz, możesz zlikwidować w miarę bezkarnie kilku terrorystów (poniżej skrzynki z granatem znajdziesz panel; po jego otworzeniu - a potrzebny jest do tego wytrych - znajdziesz robota medycznego używanego do leczenia obrażeń).

Idąc ostrożnie dalej, znajdziesz po lewej stronie bazę UNATCO. Wejdź do środka i porozmawiaj z sierżantem Kaplanem. Wybierz odpowiedź "Clean'em out". Zdobędziesz informację dotyczącą amunicji znajdującej się na terenie bazy, a także kod (0451) do pojazdu komunikacyjnego, czekającego za lądowiskiem. Od sierżanta możesz również zakupić nieco amunicji.

Przejdź się na lądowisko helikopterów i rozwal skrzynkę, którą tam znajdziesz. Jeśli masz wytrych, możesz otworzyć klapę w ziemi; oprócz kilku punktów doświadczenia znajdziesz tam granat EMP. Podejdź do pojazdu komunikacyjnego i wejdź do środka, używając kodu, który przed chwilą zdobyłeś. Ze środka zabierz amunicję i poczytaj informacje zawarte w datacube. Dzięki nim uzyskasz dostęp do terminala na końcu pomieszczenia. Zaloguj się (L: SATCOM, P:UNATCO_001) i ustaw system kamer według własnych upodobań.

Wyjdź z bazy i rusz znowu w kierunku północnym. Po drodze unikaj lub likwiduj terrorystów. Po prawej stronie powinieneś zauważyć kilka skrzyń, a na nich trochę przydatnego sprzętu. Zlikwiduj strażnika; zabierz amunicję i sprzęt. Przeczytaj informację w datacube - dowiesz się, że terroryści ustawili własny system ochronny, i poznasz hasło dostępu do komputera sterującego nim (L:NSF_001 P:smashthestate). Informację tę wykorzystasz później, by wyłączyć system obronny. Na razie idź dalej na północ, mając ruiny cały czas po prawej stronie. W pewnym momencie otrzymasz informację, że teren jest patrolowany przez robota. Trasa jego patrolu jest bardzo prosta, więc bez problemu możesz go uniknąć. Jednak jeśli posiadasz GEP Gun tudzież inny sprzęt mogący zlikwidować robota, poczekaj na odpowiedni moment i rozwal go. Teraz po wschodniej stronie masz wejście do statuy, a po zachodniej - gdzie powinieneś się udać - strażnika. Zlikwiduj gościa i wejdź do małej, ciemnej alkowy. Używając wytrychów lub ładunków wybuchowych dostań się do wnętrza skrzyni i zabierz amunicję do karabinu snajperskiego oraz trochę kasy.

W tej chwili możesz już dostać się do wnętrza statuy, ale najpierw udaj się do doków, po drodze likwidując przeciwników lub ich unikając. Wejście do doków znajdziesz po lewej stronie. Zanim zejdziesz, zlikwiduj dwóch terrorystów kręcących się na dole (najlepiej strzelając w skrzynki z TNT) i spokojnie zejdź na dół. Dojdź do końca i skręć w prawo, rozwal skrzynkę i zabierz medikit. Pójdź w lewo i w małej chatce pogadaj z Filbenem. Dostaniesz od niego zdjęcie dowódcy terrorystów i zostaniesz poproszony o pozostawienie go przy życiu. Jeśli obiecasz to Filbenowi, dostaniesz klucz do statuy. Po skończonej rozmowie rozejrzyj się za ciekawym sprzętem i pogadaj z kobietą siedzącą w rogu, aby zakupić trochę amunicji (zanim opuścisz doki, znajdź - na końcu pomostu koło zatopionej łodzi - rampę prowadzącą do wody; na łodzi zobaczysz zamkniętą skrzynię - rozwal ją ładunkami wybuchowymi lub otwórz wytrychami; w środku znajduje się obcięta strzelba, modyfikacja celności broni i modyfikacja przeładowywania broni).

Opuść doki. Jeśli skierujesz się w lewo, dotrzesz do tylnego wejścia, do ruin; idąc w prawo, możesz wrócić do głównego wejścia. Podejdź do niego, uważając na ewentualne zagrożenia (w pobliżu tylnego wejścia znajduje się mały posterunek, gdzie po zlikwidowaniu strażnika możesz zdobyć multitool, modyfikacje magazynka broni, tłumik i kombinezon ochronny).

Używając znalezionego wcześniej loginu i hasła zaloguj się do komputera po lewej stronie głównego wejścia. Upewnij się, że drzwi są zamknięte i zablokowane, i przestaw wszystkie karabiny na ostrzał wrogów (enemy), żeby nie wysilając się zbytnio zlikwidować kilku terrorystów. Gdy będzie po wszystkim, odblokuj i otwórz frontowe drzwi. Rozwal skrzynkę koło nich i zabierz wytrych. Ostrożnie wejdź do holu i zlikwiduj terrorystów, którzy mogli tu pozostać. Wejdź na piętro po schodach po lewej stronie i znajdź skrzynię ze sprzętem medycznym. Wróć na dół i, uważając, aby nie zostać zauważonym, zabierz sprzęt znajdujący się koło pola laserowego. Możesz spróbować zdeaktywować pole przy użyciu multitool, ale lepszym

sposobem jest przejście tunelem znajdującym się na prawo od pola. Tą drogą dotrzesz do zamkniętych drzwi, które otworzysz wytrychem. Po drodze rozglądaj się za rozrzuconym na ziemi sprzętem i znajdź drogę do kolejnego tunelu, który zaprowadzi cię do małego pomieszczenia. Znajdziesz w nim medkit oraz datacube z numerem konta i numerem PIN, który później wykorzystasz w głównym holu, aby zdobyć trochę kasy.

Wróć do drzwi, które otworzyłeś wytrychem. Zachowując ostrożność, otwórz je i zlikwiduj terrorystów patrolujących korytarze. Znajdź celę, w której przetrzymywany jest agent UNATCO, ale na razie się do niej nie zbliżaj. Naprzeciwko drzwi celi znajduje się kamera, która może zdradzić twoją pozycję. Szybko podbiegnij do terminalu koło drzwi celi, wstukaj login i hasło - takie jak przy głównym wejściu. Wyłącz kamerę i otwórz drzwi. Rozejrzyj się po pomieszczeniu, bo masz w nim znaleźć modyfikację celności broni. Następnie wejdź do celi i porozmawiaj z więźniem. Zaoferuje ci on swoją pomoc, ale lepiej jest ją odrzucić. Jeśli tak zrobisz, po chwili otrzymasz informację, że Gunther dotarł bezpiecznie do swoich.

Kolejną rzeczą, którą musisz zrobić, jest dotarcie na sam szczyt statuy, gdzie znajduje się dowódca NSF. Wróć do holu i szerokimi schodami rusz w górę. Możesz również wyjść z budynku i dostać się wyżej tylnym wejściem, ale nie ma to sensu - ta droga jest bezpieczniejsza. Po drodze na górę natkniesz się na kilku terrorystów, ale większości z nich możesz spokojnie uniknąć. Gdy dojdziesz do miejsca, gdzie schody się kończą, bądź ostrożny - usłyszysz głosy dwóch terrorystów. Zlikwiduj ich, a następnie rozbrój granaty gazowe umieszczone na ścianach (dokonujesz tego podchodząc jak najbliżej i klikając prawym przyciskiem myszy na granacie; drugim kliknięciem zabierasz sprzęt). Znajdź schody prowadzące na górę i ostrożnie rusz nimi dalej. Po pokonaniu kilku terrorystów dotrzesz do dowódcy NSF. Przesłuchaj go, aby dowiedzieć się co nieco o świecie gry. Gdy skończysz, przeszukaj pomieszczenie i zabierz kanister z modyfikacjami nano (microfibral muscle lub combat strength). Wróć na sam dół, uważając na pułapki. Nie baw się w przeszukiwanie ciał, zrobili to już ludzie UNATCO. Wróć do bazy, znajdź Paula i porozmawiaj z nim, aby zakończyć zadanie i otrzymać kolejne.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do biura Manderleya na drugim poziomie.]

Wejdź do budynku bazy i udaj się na dół. Przy użyciu skanera otwórz zamknięte drzwi, przejdź przez nie i zejdź schodami jeszcze niżej. Zignoruj zamknięte drzwi - szkoda marnować wytrychów. Na poziomie drugim wejdź w środkowe drzwi (siedzi za nimi sekretarka) i pogadaj z kobietą. Przekaże ci ona login i hasło do twojego komputera (L:JCD P:bionicman). Zabierz klucz z biurka i skorzystaj z komputera, aby przeczytać pocztę, którą otrzymałeś (na biurku sekretarki znajdziesz datacube z loginem i hasłem do komputera twojego szefa - L:jmanderley P:knight_killer; pocztę szefa możesz przeczytać na jakimkolwiek komputerze).

Wejdź do biura szefa i porozmawiaj z nim. Poradzi ci, abyś przed wyruszeniem na następną misję odwiedził Jaime Reyesa w laboratorium medycznym i Sama Cartera w zbrojowni (klucz, który zabrałeś z biurka sekretarki, jest po to, aby otworzyć zamknięte drzwi, które wcześniej minąłeś; za drzwiami po prawej stronie znajdziesz magazynek do pepper guna, za lewymi drzwiami - zamkniętą skrzynię, a w niej bioelectric cell oraz multitool).

[Cel Drugorzędny: Odwiedź Sama Cartera w celu uzyskania sprzętu. Spotkaj się z Jaime Reyesem, który jest lekarzem.]

Udaj się na pomoc trzeci, tam znajdź toalety i pójdź korytarzem naprzeciwko nich, aby znaleźć po prawej stronie zbrojownię. Pogadaj z Generałem Carterem. Dostaniesz od niego cichy pistolet (stealth pistol); ponadto możesz wybrać jeszcze jeden przedmiot - taki jak wytrych lub dodatkowa amunicja. Wróć w pobliże łazienek i pójdź drugim korytarzem, aby dotrzeć do laboratorium medycznego. Wejdź do niego i znajdź robota medycznego, dzięki któremu wyleczysz swoje obrażenia oraz zaaplikujesz modyfikację nano (z kontenera znalezionego na samej górze statuy). Następnie znajdź biuro Jaimego i pogadaj z nim. Po skończonej rozmowie rozejrzyj się po biurze. Na prawo od biurka, za roślinką, znajdziesz klucz do szafki. Wróć do pomieszczenia dla pacjentów, otwórz zamkniętą szafkę i zabierz medikit.

Gdy porozmawiasz z Carterem i Rayesem, dostaniesz nowe rozkazy.

[Cel Pierwszorzędny: Idź do biura Manderleya na poziomie drugim, aby otrzymać rozkazy.]
[Cel Drugorzędny: Znajdź pokój wypoczynkowy i porozmawiaj ze swoją nową partnerką, Anną Navarre.]

Zanim opuścisz poziom trzeci, możesz w biurze Alexa Jacobsona znaleźć login i hasło do konta Gunthera Hermana (L:ghermann P:zeitgeist). Użyj dowolnego komputera, aby poczytać jego wiadomości. Wróć na poziom drugi i znajdź pokój konferencyjny. Z niego przejdź do pomieszczenia wypoczynkowego i porozmawiaj ze swoją nową partnerką. Po wyczerpaniu opcji dialogowych pójdź do biura szefa, aby otrzymać nowe rozkazy.

[Cel Pierwszorzędny: Udaj się do południowych doków i łodzią popłyń na Manhattan.]

Wyjdź z bazy UNATCO i wróć do miejsca, w którym rozpocząłeś misję. Wejdź na przycumowaną łódź, aby zakończyć poziom (zanim opuścisz pierwszy poziom, zabierz jakieś jedzenie, na przykład batonik; za dwa kredyty możesz zakupić batonik w automacie; będziesz potrzebować tego jedzenia, gdy dotrzesz do Battery Park).

Misja 2

Misję rozpoczynasz po zejściu z łodzi w Battery Park. Porozmawiaj z Anną, a dowiesz się, że twoim zadaniem jest znalezienie wejścia do Castle Clinton i zlokalizowanie tam ambrosia canister.

[Cel Drugorzędny: Odnajdź skradziony ambrosia canister w Castle Clinton.]

Idź wzdłuż doków, aż spotkasz małego chłopca. Nakarm go tym, co wziąłeś pod koniec poprzedniej misji. Dzięki temu uzyskasz kod dostępu do maszyny zlokalizowanej w pobliżu miejsca rozpoczęcia misji. Jeśli miałeś czym nakarmić chłopca, wróć do maszyny i otwórz (na przykład wytrychami) panel po jej prawej stronie. W środku znajdziesz klawiaturę numeryczną; wstukaj kod otrzymany od chłopca (9183), żeby otworzyć maszynę i odkryć tylne wejście do Castle Clinton. Osobiście jednak proponuję wejście do zamku właściwą drogą, czyli od przodu (zanim opuścisz doki, wskocz do wody w pobliżu policyjnej łodzi i znajdź zatopione skrzynie; rozwal je, zabierz wytrych i medikit, a następnie wyjdź z wody po drabince koło łodzi).

Zanim udasz się do zamku, przeszukaj okolicę, aby zdobyć trochę amunicji. Obok wejścia do metra toczy się walka między żołnierzami UNATCO a terrorystami. Pomóż żołnierzom, przeszukaj ciała terrorystów i baraki koło wejścia. Na razie nie schodź do metra. W barakach znajdziesz dwie zamknięte skrzynie; z pierwszej zabierzesz wytrych, multitool i batonik, a z drugiej prod charger, medikit i flarę. Teraz możesz udać się pod frontowe wejście do Castle Clinton. W tej chwili jest ono obstawione przez kilku żołnierzy i Annę Navarre. Wejdź nieco w głąb i z dużej odległości likwiduj terrorystów. Jeśli ci zdecydują się na atak, możesz liczyć na pomoc ludzi UNATCO. Po zlikwidowaniu wszystkich przeciwników wejdź na dziedziniec, przeszukaj ciała i wszystkie skrzynie, a następnie wejdź do budynku na środku dziedzińca.

Po wejściu otrzymasz transmisję z kilkoma informacjami. W jednym z pomieszczeń na półce znajdziesz klucz oraz małego, głodnego chłopca. Nakarm go, aby zdobyć trochę informacji o działalności NSF. Znajdź zamkniętą skrzynię i otwórz ją. W środku oprócz bioelectric cell znajdziesz datacube z kodem dostępu pozwalającym na wejście do zamku. Za pomocą kodu (666) otwórz przesuwaną klapę na podłodze. Zejdź na dół do serca zamku.

Po chwili dojdziesz do pary drzwi. Chwilowo zignoruj zamknięte drzwi po prawej stronie i otwórz te z lewej. Ostrożnie zejdź kawałek po schodach i z dużej odległości zlikwiduj patrolującego terrorystę. Jeśli nie zrobisz tego sprawnie, facet uruchomi alarm i będziesz miał na głowie kilku przeciwników więcej. Zejdź niżej i unikając oka kamery przeszukaj ciało zabitego gościa. Zdobędziesz klucz do sejfu. Nadal uważając na kamerę wejdź do pomieszczenia po prawej stronie i znajdź skrzynię z medikitem. Twój cel znajduje się po prawej stronie; w małym pomieszczeniu znajdziesz ambrosia canister. Po wejściu do niego otrzymasz rozkaz zgłoszenia się do Anny Nawarre.

Nie spiesz się z wykonaniem tego rozkazu, zwiedzenie zamku jest dość opłacalne. Poruszając się ostrożnie, zdobędziesz trochę amunicji oraz miotacz ognia od terrorysty. Kawałek dalej przy jednym z przeciwników znajdziesz klucz do control room. Unikając kamer i działek, znajdź otwarte na początku misji tylne wejście, za co dostaniesz nieco punktów doświadczenia. Teraz, mając control room key i control room safe key, wróć na początek tego obszaru, do zamkniętych drzwi po prawej stronie. Otwórz je, a potem sejf, w którym oprócz odrobiny sprzętu znajdziesz augumentation canister - wykorzystaj go, gdy tylko napotkasz jakiegoś robota medycznego.

[Cel Drugorzędny: Zgłoś się do Anny Navarre po dalsze rozkazy.]

Wróć do wejścia do zamku i porozmawiaj z Anną. Podczas rozmowy wybierz odpowiedź "I'm learning as I go", aby otrzymać dwa granaty EMP. Anna poinformuje cię o następnym zadaniu - masz uwolnić zakładników przetrzymywanych na stacji metra. Granatów EMP możesz używać do niszczenia pola elektrycznego.

[Cel Pierwszorzędny: Uwolnij zakładników przetrzymywanych na stacji Battery Park.]

Podejdź do stacji metra. Do środka możesz się dostać na dwa sposoby. Jeśli masz sporo amunicji i wolisz strzelać niż się skradać, zejdź na dół po schodach. Na dole będziesz musiał zlikwidować kilku agentów NSF oraz wyłączyć pole elektryczne granatem EMP. Inna droga prowadzi przez kanały wentylacyjne, wejście znajduje się po lewej stronie normalnego wejścia do metra. Idąc tędy, znajdziesz się na dole po drugiej stronie pola elektrycznego.

Niezależnie od wybranej drogi miej broń w pogotowiu. Uważaj także na rozmieszczone na ścianach pułapki (granaty LAM), staraj się je rozbrajać i dodawać do swojego ekwipunku. Przydają się w walce oraz do otwierania opornych drzwi i skrzyń. Ostrożnie zagłębiaj się dalej i likwiduj terrorystów - jednego po drugim, uważając przy tym, aby nie postrzelić żadnego z zakładników. Nie polecam ataku od strony szybów wentylacyjnych; pole manewru w środku jest bardzo małe, a terroryści dysponują sporą siłą ognia. Po skończonej robocie przeszukaj ciała i porozmawiaj z zakładnikami. Wsiądź do metra i pojedź na stację Hell's Kitchen.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do Paula na stacji Hell's Kitchen.]

Wysiądź z wagonu i pozbieraj walające się po okolicy butelki z wodą i piwem - pozwolą ci odzyskać kilka punktów zdrowia. Porozmawiaj z kręcącymi się po stacji ludźmi. Szczególną uwagę zwróć na to, co powie kobieta o imieniu Sally. Znajdź schody na górę i wejdź po nich. Spotkasz Paula, od którego otrzymasz kolejne rozkazy. Brat da ci także prod charger oraz klucz do swojego pokoju w hotelu.

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź ukryty generator, należący do NSF. Po zniszczeniu go Paul ze swoimi ludźmi zaatakuje magazyny chronione do tej pory polem EMP.]
[Cel Drugorzędny: Porozmawiaj z ludźmi w barze i klinice, mogą coś wiedzieć o generatorze.]

Po wyjściu na powierzchnię otrzymasz transmisję z kolejnym zadaniem.

[Cel Drugorzędny: Sprawdź sytuację zakładników w Ton Hotel położonym w południowo-wschodnim rogu dzielnicy. Uwolnij rodzinę Rentonów, jeśli nadal są oni w środku.]

Pokręć się po ulicach, aby zdobyć trochę sprzętu i amunicji. W jednym miejscu toczy się walka między żołnierzami UNATCO a terrorystami. Pomóż swoim, a następnie przeszukaj ciała. Zdobędziesz amunicję i assault rifle (karabin szturmowy). W zaśmieconej alei znajdziesz datacube z numerem konta (947761) i PIN-em (2867). Będziesz mógł je wykorzystać w bankomacie w hotelu. Znajdź wej-

ście do hotelu i porozmawiaj z pilnującym go strażnikiem, aby dowiedzieć się czegoś o sytuacji wewnątrz. Wejdź do środka; w głównym holu zauważysz konsolę komputera oraz bankomat - na drugim końcu pomieszczenia. Po lewej stronie znajduje się recepcja. Zejdź po schodach i podejdź [illegible] recepcjonisty Gilberta Rentona. Za nim za[illegible] NSF, zlikwiduj kolesia. Pogadaj z Gilber[illegible] na terenie hotelu znajduje się jeszcze [illegible] dź do recepcji i zabierz klucz z jed[illegible] zamknięte drzwi na piętrze.

[illegible] wyjściu [illegible] w lewo; znajdziesz tam szyb[illegible] Wejdź [illegible] bierz wszystko, co ci się przy[illegible] kabinie [illegible]. Tutaj w korytarzu zoba[illegible] zakładniczkę. Gość jest [illegible] zlikwiduj go z daleka precy[illegible] Zlikwiduj też resztę agentów [illegible] kładnikami.

[illegible] iże szybu [illegible] dy [illegible] znajdź zamknięte drzwi [illegible] one do apartamentu Paula. Za pomocą key ring dostań się do środka. Przeczytaj informacje zawarte w datacube, aby zdobyć kod do panelu znajdującego się [illegible] obrazem, który wisi na przeciwległej ścianie. Podejdź [illegible] wstukaj kod (4321) na klawiaturze, [illegible] pomieszczenie po lewej stronie. Za[illegible] Datacube na podłodze za[illegible] do komputera Paula (L:pdenton P:cha[illegible] komputera, by poczytać wiadomości Pau[illegible] znalazłeś w recepcji, pasuje do zamknię[illegible] drugim końcu korytarza. Znajdziesz za nimi [illegible] sprzętu oraz kolejne zamknięte drzwi. Wy[illegible] powietrze lub otwórz wytrychem, a ujrzysz [illegible] cell. Na balkonie za roślinkami znaj[illegible] datacube z numerem konta (543654) [illegible] Wykorzystaj je w bankomacie.

[illegible] wejście do Underworld Tavern. W[illegible] porozmawiaj z wszystkimi osobami - dwie z nich [illegible] szczególnej uwagi. Pilot Jock stojący po lewej [illegible] udzieli ci informacji za k[illegible] (kup je w barze). Janey, kobieta stojąca przy stole [illegible] larda, opowie ci o przyjaciółce, której grozi nieb[illegible] zeństwo ze strony faceta o imieniu Johny.

[Cel Drugorzędny: Facet o imieniu Johny zaciągnął kobietę w aleję na zachód od Underworld Tavern. Zbadaj sytuację.]

Wyjdź z knajpy i znajdź aleję, w której rozmawia mężczyzna z kobietą. Gdy do nich podejdziesz, okaże się, że rozmowa nie jest zbyt przyjacielska. Rozpocznij dialog z facetem i postrasz go tekstem "... 10 seconds...", a gość ucieknie. Porozmawiaj z kobietą - jest nią Sandra Renton, córka recepcjonisty z hotelu. Po drugiej rozmowie dostaniesz od niej hasło do kryjówki przemytnika (bloodshot).

Tę samą informację możesz zdobyć w dwóch innych miejscach - od bezdomnego, którego na boisku do koszykówki atakuje dwóch mężczyzn, albo w rozmowie z ludźmi w Free Clinic, gdzie oprócz informacji możesz otrzymać kilka medikitów zamkniętych w szafkach. Wyciągnij z kliniki, co się da, i skieruj się do kryjówki przemytnika. Wejście znajduje się w pobliżu stacji metra, trzeba zejść po schodkach na dół. Użyj interkomu, JC sam wypowie zdobyte wcześniej hasło. Wejdź do środka i skorzystaj z windy.

Gdy znajdziesz się w kryjówce, otrzymasz informację ostrzegającą cię przed pułapkami. Przed tobą znajduje się niebieskie pole laserowe. Wyłącz je, używając multitoola na panelu kontrolnym. Idąc dalej nie zapominaj o sprawdzaniu zawartości walających się tu i ówdzie skrzyń. Zejdź po schodach do pokoju przemytnika. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz klucz do podziemnych laboratoriów NSF. Facet poprosi cię również o uratowanie kumpla, który jest tam przetrzymywany. Zanim opuścisz kryjówkę przemytnika, wejdź po schodach do jego sypialni. Znajdź panel ukryty za łóżkiem. Za pomocą kilku multitooli lub kodu 432 otworzysz skrytkę po lewej stronie łóżka. Znajdziesz w niej modyfikację magazynka broni, medikit oraz thermopic camo armor.

Do podziemnego laboratorium dostaniesz się przez klapę [illegible], którą znajdziesz w pobliżu wejścia do stacji metra. Otwórz ją używając key ring; zejdź na dół po jednej, a potem po drugiej drabinie. Na końcu ciemnego tunelu trafisz na czerwone pole laserowe i wieżyczkę obronną. Wyłącz pole, używając multitoola na panelu kontrolnym lub rzucając granat EMP. Idź dalej aż do kolejnej drabiny za polem laserowym. Tym polem nie musisz się martwić, po prostu przejdź przez nie i wejdź po drabinie na górę. Weź amunicję do karabinu szturmowego i przeszukaj ciała. Sprawdź datacube, aby uzyskać kod (2167).

Używając wytrychów lub materiałów wybuchowych otwórz klapę koło wieżyczki. Na klawiaturze, którą tam znajdziesz, wstukaj kod 2167. Otworzy się przejście po lewej stronie. Przeczołgaj się przez nie do kolejnego tunelu. Idź przed siebie przeskakując nad polami laserowymi lub przeczołgując się pod nimi. Na końcu pomieszczenia wystukaj na klawiaturze kod 2167, aby móc iść dalej.

W tym pomieszczeniu unikając kamery dojdź do drabiny i wejdź po niej na górę. Znajdziesz się w dużym okrągłym pomieszczeniu z podestem. Kręci się tutaj kilku agentów NSF. Po zejściu z drabiny popatrz w lewo, dość blisko będzie stał strażnik. Najlepszym sposobem na jego bezszelestną likwidację jest strzał w głowę z cichego pistoletu lub potraktowanie go prod chargerem. W tym drugim przypadku poczekaj, aż strażnik odwróci się do ciebie tyłem, podkradnij się i ogłusz go. Znajdź drzwi w ścianie po lewej stronie, przejdź przez nie i po cichu zlikwiduj kolejnego strażnika. Przeszukaj pomieszczenie, aby zdobyć trochę sprzętu. Przeczytaj informacje w datacube, a zdobędziesz hasło i login (L:MJ12 P:coupdetat) do terminala systemu obronnego. Wyjdź z pomieszczenia i idź wzdłuż ściany po prawej stronie, aż dojdziesz do terminala. Zaloguj się, wyłącz wszystkie kamery oraz odblokuj i otwórz wszystkie drzwi. Obróć także most, aby móc się łatwo dostać do kolejnego tunelu.

Przejdź przez most i idź korytarzem, wszystkie kamery powinny być wyłączone. Po drodze zlikwiduj kilku agentów MJ12 i wstukuj kod 2167 na klawiaturach. Po pewnym czasie dotrzesz do miejsca, w którym oczyszcza się wodę. Czai się tam dwóch agentów MJ12 - zlikwiduj ich. Po tym otrzymasz kolejną transmisję.

W okolicy znajduje się kilkoro drzwi; te po lewej są zamknięte elektronicznie, drzwi naprzeciwko prowadzą do faceta, którego szukasz, zaś za drzwiami po prawej stronie znajdziesz kilka skrzyń. Para drzwi daleko po prawej stronie prowadzi do pomieszczeń, po których kręci się dwóch agentów MJ12. Rozwal zabezpieczone drzwi po lewej stronie - znajdziesz za nimi trochę sprzętu. Następnie przejdź przez drzwi daleko po prawej. Po zlikwidowaniu przeciwników zdobędziesz trochę przedmiotów i datacube z hasłem do komputera MJ12.

Przejdź przez drzwi, za którymi w laboratorium chemicznym znajdziesz Forda Schicka - tego człowieka szukasz. Porozmawiaj z nim i zaoferuj mu eskortę. Jeśli oczyściłeś teren z agentów MJ12, powiedz Fordowi, aby uciekał, a ty będziesz go osłaniał. Idź za nim tak długo, aż powie ci, że jest już bezpieczny. Teraz możesz wrócić na ulicę (wróć do przemytnika i powiedz mu, że uwolniłeś jego znajomego; gość zaoferuje ci trochę sprzętu po obniżonej cenie).

Teraz możesz już poszukać celu misji, czyli generatora. Aby się do niego dostać, musisz przejść przez budynek Osgood. Znajdź go i wejdź do środka głównym wejściem (wysadzając je lub otwierając wytrychami) lub przez okienko po prawej stronie. Przeszukaj pomieszczenia, by znaleźć broń i skrzynie z zaopatrzeniem. Posłuż się małymi skrzynkami, aby wskoczyć w miejsca normalnie niedostępne.

Znajdź zamknięte drzwi w jednym z pomieszczeń. Za pomocą LAM-a albo multitoola dostań się do środka. Znajdziesz tam augmentation upgrade (który możesz wykorzystać od razu) [illegible] amunicji.

Przez budynek Osgood do magazynu i generatora wiedzie kilka dróg. Dwie z nich prowadzą przez dachy, a trzecia wymaga przejścia tunelami. Każda z możliwości wiąże się z pewnymi niebezpieczeństwami oraz sporą liczbą agentów NSF. Osobiście proponuję wspiąć się po drabinie na dach. Gdy się tam znajdziesz, poruszaj się ostrożnie. Staraj się zlokalizować i zlikwidować jak najwięcej terrorystów z dużej odległości. Przeskakuj z budynku na budynek i wykorzystuj każdą okazję, aby wejść do środka, gdzie oprócz kilku punktów doświadczenia zdobędziesz zaopatrzenie. Twoim celem jest budynek, na którego dachu znajdują się anteny satelitarne (po drodze na jednym z dachów możesz znaleźć datacube z kodem do biura znajdującego się w budynku z generatorem - 9923).

Budynek, w którym znajduje się generator, ma kilka pięter. Zaczynasz od dachu i musisz się dostać niżej. Poruszaj się powoli i likwiduj agentów NSF. Gdy zrobi się gorąco (zostaniesz wykryty), wycofuj się szybko na górę i poczekaj, aż sytuacja się uspokoi. W ten sposób zejdź na sam dół, gdzie mieści się generator.
W piwnicy pod generatorem znajduje się biuro. Wejdź do niego, używając kodu znalezionego na dachu (9923), i zabierz walający się sprzęt. W pomieszczeniu zobaczysz również sejf, do którego dostaniesz się za pomocą wytrychów lub materiałów wybuchowych. W środku znajdziesz augumentation canister (speed enhancement lub run silently). Po piwnicy poruszaj się ostrożnie, bo jest tam sporo wieżyczek i pól laserowych.

Zniszcz generator za pomocą LAM-a lub strzelając do eksplodujących beczek. Upewnij się, że masz się gdzie schować, zanim generator wybuchnie - eksplozja jest dość silna. Po wybuchu otrzymasz informację - masz się szybko udać na dach, gdzie porozmawiasz z Guntherem i wejdziesz na pokład śmigłowca. Wróć na dach, pogadaj z Guntherem i załaduj się na śmigłowiec - to zakończy misję.

Opisany sposób wysadzenia generatora (od momentu, gdy znajdujesz się na dachu budynku z generatorem) jest dość niebezpieczny, ale opłacalny. Jeśli nie masz ochoty złazić na sam dół budynku, możesz wysadzić generator w inny sposób. Na jednym z pięter nad generatorem znajduje się biuro, a w nim terminal komputerowy. Jeśli dysponujesz umiejętnością Computers choćby na najniższym poziomie (tzn. wyższym niż untrained), możesz się do tego terminala włamać i wyłączyć chłodzenie generatora, co spowoduje jego eksplozję. Jednak ze względu na modyfikacje, które można zdobyć w piwnicy, proponuję jednak się tam udać.

[illegible]

Tę misję rozpoczynasz obok wejścia do bazy UNATO na Liberty Island. Porozmawiaj z ochroniarzami, którzy wyjdą z budynku dowództwa. Otrzymasz transmisję każącą ci złożyć raport Manderleyowi.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do Manderleya.]

Wejdź do budynku dowództwa i zejdź na poziom drugi. Wejdź do recepcji biura Manderleya. Spotkasz tam Annę Navarre i dowiesz się, że szef jeszcze nie może się z tobą zobaczyć. Podejdź do drzwi, aby "niechcący" podsłuchać rozmowę, jaką szef toczy z tajemniczym mężczyzną. Gdy skończą rozmawiać i gość opuści biuro szefa, wejdź do środka, by otrzymać nagrodę za misję drugą oraz rozkazy dotyczące trzeciej.

[Cel Pierwszorzędny: Zlokalizuj lotnisko, na które NSF przetransportowało zbiorniki z ambrosia. Sprawdź nie używane tunele metra - pod ziemią mogą się ukrywać terroryści.]
[Cel Drugorzędny: Zgłoś się do Sama Cartera po sprzęt.]

Gdy skończysz rozmowę z szefem, zejdź na poziom trzeci i udaj się do zbrojowni Sama Cartera. Porozmawiaj z nim, by otrzymać modyfikację celności broni, kilka multitooli i amunicję do karabinu szturmowego (lub sam karabin, jeśli jeszcze go nie masz).

Następnie odwiedź Jaime Reyesa w laboratorium medycznym. Za pomocą robota medycznego wylecz swoje obrażenia; zainstaluj znalezione augumentations. Porozmawiaj z Jaime, zanim ruszysz dalej.

Przejdź przez biuro Anny Navarre (naprzeciwko zbrojowni) do obszaru z dwoma zamkniętymi celami. W jednej z nich tajemniczy człowiek przesłuchuje jednego z agentów NSF. Zachowuj się cicho i nie daj się zauważyć, a będziesz mógł posłuchać naprawdę ciekawych rzeczy.

Po wykonaniu wszystkich zadań w bazie UNATCO wyjdź na zewnątrz i udaj się na pokład helikoptera, którym dostaniesz się do Battery Park.

Po wylądowaniu przeszukaj teren (byłeś tu już w misji drugiej) i znajdź wejście do stacji metra. Zejdź na dół i znajdź jednego ze swoich znajomych - kręci się po peronie. Porozmawiaj z nim - to Harley Filben; jeśli nie skrzywdziłeś dowódcy NSF w pierwszej misji, będzie bardzo pomoc-

ny. Powie ci, że klawiatura w budce telefonicznej to tak naprawdę zamek kodowy, do którego kod jest mu znany. Możesz zapłacić Harleyowi, aby ujawnił ci kod, lub poszukać go sam. Jeśli mu nie zapłacisz, wyjdź na górę i przeszukaj Shantytown - znajdziesz tam zamkniętą skrzynię; po jej otwarciu znajdziesz w środku datacube z kodem (6653). Jeśli zapłacisz Harleyowi, ten powie ci, żebyś w Shantytown (baraki na zewnątrz stacji) znalazł niejakiego Curly'ego i użył hasła "underworld". Wyjdź na górę i poszukaj swojego kontaktu w jednym z małych baraków. JC automatycznie przekaże mu hasło, za co Curly opowie mu o ludziach kretach (mole people) i zdradzi kod do budki telefonicznej, dzięki której dostaniesz się do podziemi. Kod brzmi "m-o-l-e", co znaczy, że na klawiaturze trzeba wystukać cyfry: 6653. Dowiesz się także, że na dole powinieneś znaleźć Charliego.

Wróć na stację i na klawiaturze w budce wstukaj zdobyty kod. Budka okaże się windą, która zawiezie cię na dół. Znajdziesz się na stacji Brooklyn Bridge. Idź tunelem i na jego końcu wejdź po drabinie. Gdy zejdziesz z drabiny, skieruj się w prawo, aby znaleźć Charliego Finna. On chętnie ci pomoże, ale najpierw musisz coś dla niego zrobić - odkręcić zawory, do których dostęp jest zablokowany przez zawał. Musisz więc zawalone wejście wysadzić ładunkiem LAM, odkręcić zawory i wrócić do Charliego po informacje.

[Cel Drugorzędny: Otwórz źródło świeżej wody dla bezdomnych na stacji Brooklyn Bridge. Zawory znajdują się w pomieszczeniu na północnym końcu torów, a wejście zostało zablokowane. Oczyść wejście LAM-em, odkręć zawory i wróć do Charliego.]

Nawet jeśli posiadasz LAM, nie wykonuj tej misji od razu. Jeśli nie masz ładunku, możesz go zdobyć od przywódcy gangu. Idź na górę i porozmawiaj z pierwszym z napotkanych ludzi (czy nie masz wrażenia, że gość się ciebie boi?). Pójdź w lewo, by znaleźć ich dowódcę, o imieniu El Rey, porozmawiaj z nim. Dostaniesz LAM-a, jeśli zlikwidujesz lokalnego dealera narkotyków - Rocka. Zgódź się i wróć na perony.

[Cel Drugorzędny: Zabij dealera narkotyków na stacji Brooklyn Bridge i poinformuj o tym El Reya.]

Dealer stoi w rogu peronu, bez problemu możesz go zastrzelić stojąc na schodach i używając karabinu snajperskiego. Oczywiście każdy inny sposób jest też dobry. Wróć do dowódcy gangu i odbierz swoją nagrodę.

Ładunek LAM możesz również zdobyć od jednego z bezdomnych. Jeśli masz ampułkę zyme (vial of zyme), sprzedaj ją bezdomnemu za LAM-a. Narkotyk możesz kupić od dealera lub zabrać go z jego ciała.
Teraz pora na wysadzenie zawału. Stań naprzeciwko drzwi, za którymi znajdują się zawory, i wrzuć do środka jeden granat. Wybuch pozwoli ci dostać się do środka, gdzie musisz odkręcić dwa zawory. Wróć do Charliego i porozmawiaj z nim; za wykonanie zadania otrzymasz kod (5482) do zamka znajdującego się w damskiej toalecie. Przejdź przez tory do toalety i zlokalizuj zamek pod zlewem. Wstukaj kod i przejdź dalej, aż do drabiny, po której zejdziesz na dół. Ten teren jest patrolowany przez oddziałek terrorystów, więc lepiej poruszaj się ostrożnie. Patrol najlepiej jest zlikwidować za pomocą jakiejś dość potężnej broni w stylu strzelby lub karabinu szturmowego (chociaż granat też się sprawdzi). Zanim znajdziesz kolejną osobę, z którą musisz się skontaktować, upewnij się, że żaden terrorysta nie przerwie wam rozmowy. Pozostając w ukryciu, wyeliminuj wszystkich przeciwników, których zauważysz. Gdy już oczyścisz teren, poszukaj Kevina Bradleya, który doradzi ci spotkanie z dowódcą NSF ukrywającym się w chatce na południowym krańcu tego obszaru. Musisz tam znaleźć ukryty panel, aby dostać się do skrytki, w której przebywa dowódca.

Rusz w kierunku południowym i rozglądaj się uważnie po drodze - można tu znaleźć sporo przydatnego sprzętu. We wspomnianym pomieszczeniu na południu rozwal lub przesuń skrzynie i zwróć uwagę na jedną z cegieł przy podłodze. Przesuń ją i wejdź do pomieszczenia, które otworzyłeś. Dowódca NSF podda się, gdy do niego podejdziesz. Porozmawiaj z nim, aby zdobyć trochę informacji, oraz zabierz klucz ze stołu. Zabierz też inne przydatne przedmioty i udaj się dalej.

Dokładnie na drugim końcu tego obszaru znajdziesz łazienki. Użyj key ring na zamkniętych drzwiach po prawej stronie. Wejdź do środka, a otrzymasz informację, że te tunele prawdopodobnie prowadzą na lotnisko. Idź przed siebie, aż dojdziesz do rozgałęzienia. Otwórz wytrychem małe drzwiczki w ścianie i przekręć zawór. Dzięki temu, idąc w prawo, będziesz mógł bez problemu przejść dalej. Jeśli nie masz wytrychów, użyj małych skrzynek ustawionych w odpowiednich miejscach, by przeskoczyć nad strumieniami gorącej pary. Gdy na swojej drodze spotkasz wysoki murek, również skorzystaj z małej skrzynki. W następnym pomieszczeniu znajduje się kamera, wieżyczka oraz agent NSF (w pobliżu włącznika alarmu). Poruszaj się ostrożnie wzdłuż prawej ściany, tak aby trzymać się poza polem widzenia kamery. Wejdź po trzech schodkach na górę i zlikwiduj strażnika, zanim włączy alarm (najlepiej strzałem w głowę). Przeszukaj jego ciało i znalezionym kluczem otwórz zamknięte drzwi.

Po przejściu przez nie znajdziesz się w małym pomieszczeniu z polem laserowym. Najpierw zlikwiduj pole: możesz strzelić w skrzynkę z TNT (uważaj, żeby nie stać za blisko), rzucić granat EMP lub wyłączyć pole używając multitoola na panelu kontrolnym. Podejdź do krawędzi za wyłączonym polem. Poniżej znajduje się woda; popatrz w dół i w lewo - na dnie powinieneś zauważyć tunel. Jedna z dróg dalej prowadzi właśnie tamtędy, jednak skorzystaj z niej tylko jeśli potrafisz dobrze nurkować (umiejętność Swimming), ewentualnie posiadasz jakiś sprzęt lub modyfikację, które pozwolą ci dłużej przebywać pod wodą. Druga droga prowadzi górą - musisz po wiszących platformach przeskoczyć na drugą stronę, gdzie widać drzwi. Uważaj, bo do ściany przyczepiony jest granat EMP. Spróbuj go rozbroić i zabrać; jeśli płynąłeś, wróć w to miejsce i zrób to samo.

Teraz znajdujesz się w pomieszczeniu, w którym za sporą skałą teren patrolują dwa roboty. Poruszając się po cichu i pozostając w cieniu, zlikwiduj je granatami EMP lub LAM (albo za pomocą GEP Guna, ale szkoda marnować amunicji). Inny sposób polega na przekradaniu się do alków po prawej stronie, gdy roboty będą obrócone tyłem. Tak czy inaczej, musisz dostać się do pomieszczenia daleko po lewej stronie. Jeśli zrobisz to nie likwidując robotów, przesuń metalową skrzynię tak, żeby zablokować robotom wejście.

Pod rurami łączącymi dwie maszyny znajdziesz multitool i datacube z loginem i hasłem (L:etodd P:saintmary) do komputera osobistego. Idź dalej, aż otrzymasz wiadomość, że znajdujesz się w pobliżu lądowiska śmigłowców. Gdy dotrzesz do podwójnych drzwi, popatrz przez okienko w nich umieszczone - zauważysz odwróconego tyłem terrorystę.

Nie jest to jedyny przeciwnik w środku, więc bądź ostrożny. Nad drzwiami, po ich drugiej stronie, znajduje się kamera, która dodatkowo utrudnia zadanie. Otwórz drzwi i zlikwiduj terrorystę precyzyjnym strzałem w głowę. Pozostali, jeśli w polu widzenia pojawią się inni przeciwnicy i podejdą do drzwi, za którymi się ukrywasz. Wykończ ich w dowolny sposób i przeszukaj ciała. Przy jednym powinieneś znaleźć klucz do drzwi. Zanim ruszysz dalej, podejdź do kanistra. Kamera nad drzwiami wyłapie cię i uruchomi alarm, więc uważaj na ewentualnych maruderów. Gdy znajdziesz się przy zbiorniku, dostaniesz wiadomość, że musisz znaleźć jeszcze dwa takie pojemniki.

[Cel Drugorzędny: Zlokalizuj trzy zbiorniki z ambrosia. UNATCO wyśle drużynę, która je odzyska.]

Przeszukaj pierwsze piętro i zabierz wszystko, [illegible] ci się przyda. Udaj się na piętro; po prawej stronie w łazience najprawdopodobniej ukrywa się agent NSF, przy którego zwłokach znajdziesz taki sam klucz, jaki powinieneś już mieć. Przejdź na piętro po lewej stronie i, używając key ring, otwórz zamknięte drzwi. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym oprócz pewnej ilości sprzętu znajdziesz ukryty za roślinką [illegible]. Za jego pomocą odsłoń skrytkę zawierającą [illegible].

Jeśli posiadasz umiejętność [illegible] się do komputerów, znajdź terminal komputera bezpieczeństwa. Po włamaniu się doń wyłącz wszystkie kamery i otwórz wszystkie drzwi. Jedne z nich znajdują się w pomieszczeniu na piętrze po prawej stronie (tam, gdzie stoją stoły bilardowe). Udaj się tam po amunicję i sprzęt. Po dokładnym przeszukaniu wszystkich pomieszczeń musisz wejść do hangaru, w którym stoi śmigłowiec. Najlepsza droga prowadzi przez drzwi znajdujące się za zbiornikiem z ambrosia. Otwórz je i zachowując maksymalną ostrożność, kieruj się w prawo. Po drodze spotkasz sporą liczbę terrorystów, których możesz unikać lub likwidować. Przeszukuj ewentualne ciała w poszukiwaniu amunicji. Twoim [illegible] lem jest winda na końcu korytarza. Ona zawiezie [illegible] powierzchnię, na teren lotniska.

[Cel Pierwszorzędny: Odnajdź i z[illegible] vicha Lebedeva.]

Teren lotniska pełen jest skrzyń i [illegible] botów patrolowych. Najlepszym - ale i najtrudniejszy[illegible] sposobem jest [illegible] danie się i unikanie robotów. W[illegible]korzystuj jedna[illegible] okazję do ich likwidacji, czy to za pomocą [illegible] uzbrojenia, czy też strzelaniem do wybucha[illegible] lub skrzyń. Razem z ostatnią transmisją [illegible] cie lotnicze terenu, po którym się po[illegible] mapie "boathouse" i kieruj się w je[illegible] stronę. Po drodze likwiduj napotkanych terrorystów, uważaj jedn[illegible] sem poruszają się w grupach. Staraj się nie [illegible] narożników terenu lotniska, bo znajdują się tam kamery i wieżyczki.

Ostrożnie wejdź do budynku "boatho[illegible] głości zlikwiduj samotnego terroryst[illegible] tacz ognia. Przeszukaj jego [illegible] wschodniej bramy. W[illegible]skocz d[illegible] skrzynie - na pewno przyda ci się sprzęt, [illegible] dziesz.

Nadal uważając na patrole, udaj się do wsch[illegible] my. Używając key ring otwórz zamknię[illegible] panel [illegible] i przyciskiem otwórz wschodnią bramę. Wejdź [illegible] ków. W środku znajduje się dwóch terrorystó[illegible] powinieneś łatwo zli[illegible]dować, jeśli [illegible] hałasowałeś. Prze[illegible]kaj baraki, zwróć [illegible] na schody. Za ni[illegible] znajdziesz w dolnej części [illegible] glę, po której przyciśnięciu otworzy się przejście [illegible] tego składziku. Zab[illegible] leżący tam sprzęt i klucz.

Wejdź na piętro [illegible] w i za po[illegible] key [illegible] zamknięte drzwi. W ś[illegible]dku znajdziesz [illegible] na z nich jest otwarta, a datacube w środku zawiera kod do drzwi hangaru (5914). W pozostałych znajdziesz (jeśli je otworzysz, np. wytrychem) flary, amunicję i kilka sztuk multitoola.

Znajdź zamek kodowy na końcu korytarza i wstukaj kod. Po wejściu do hangaru otrzymasz transmisję od Paula, który teraz pracuje z NSF! Porozmawiaj z nim, zanim wejdziesz na pokład Boeinga. Brat wytłumaczy ci swoje postępowanie i spróbuje przekonać do tego, żebyś nie wykonywał rozkazów UNATCO. Po skończonej rozmowie wejdź po schodach na pokład samolotu. Wewnątrz znajdź schody prowadzące do pomieszczenia kontrolnego, a w nim odszukaj klucz do pomieszczeń prywatnych. Pójdź na koniec samolotu i otwórz zamknięte drzwi. Za nimi znajdziesz swój cel - Juana Ivanovicha Lebedeva - i dołączy do ciebie Anna Navarre. Jeśli wykonasz rozkaz UNATCO i zabijesz bezbronnego człowieka, który się poddał, Anna pogratuluje ci. Jeśli skorzystasz z rady brata, Juan i tak zginie, zabity przez twoją partnerkę.

W pomieszczeniach zajmowanych przez Juana możesz znaleźć datacube z kodem do skrzyni (9905). Wróć do głównej części samolotu i poszukaj schodów na dół, prowadzących do ładowni. Tam znajdziesz ostatni poszukiwany pojemnik. Podejdź do niego, aby wykonać zadanie. Skorzystaj z robota naprawczego i uzupełnij stan energii; otwórz skrzynię używają[illegible] kodu (9905) - w środku znajdziesz augumentation [illegible]anister dający EMP shield albo ballistic protection.

[Cel Pierwszorzęd[illegible]: Udaj się do śmigłowca czekającego na lotnisku.]

Na lotnisku czeka[illegible] ciebie Gunther i Jock. Wyjdź z samolotu i hanga[illegible] świeże powietrze. Następnie, korzystając z map[illegible] ądź lądowisko dla śmigłowców i udaj się tam. P[illegible]awiaj z Guntherem i wejdź na pokład śmigłowca, aby zakończyć misję.

Misja [illegible]

Po przybyciu do bazy UNATCO odbierzesz transmisję nakazującą ci złożenie raportu u szefa.



[Cel Pierwszorzędny: Zobacz się z Manderleyem.]

Wejdź do budynku i zejdź na poziom drugi - do biura szefa. Porozmawiaj z sekretarką; opowie ci ona o zdradzie twojego brata i poprosi, żebyś znalazł Jaime Reyesa i powie[illegible], że szuka go Walton Simons.

[illegible] Powiedz Jaimemu, że szuka go [illegible]

Wejdź do biu[illegible] i porozmawiaj z nim. Dowiesz [illegible], że swoj[illegible] zadanie będziesz wykonywał w [illegible] Kongu.

[illegible] Spotkaj się z Jockiem na lą[illegible]

[illegible] lądowisko, pokręć się po bazie, aby znaleźć Jaimego i porozmawia[illegible] ze wszystkimi, którzy mają [illegible]enia coś ciekawego. Skieruj się do pokoju [illegible]kowego koło biura szefa. Znajdziesz tam Waltona Simonsa rozmawiającego z Reyesem - jak widzisz, znaleźli się sami. Posłuchaj, o czym mówią, po czym po[illegible]wiaj z Waltonem i Jaimem dwa razy, aby wyczer[illegible] konwersacji.

[illegible] pójdź na poziom trzeci do [illegible]awiaj z Samem Carterem, który zaofe[illegible] amunicję (jaką [illegible] zależy od tego, co zdoby[illegible]). Zabierz sprzęt, odwiedź laboratorium [illegible] podreperować zdrowie i zainstalować mo[illegible] na powierzchnię. Po wyjściu z bazy podejd[illegible] śmigłowca; Jock powie ci, że plan misji [illegible] nie lecisz do Hong Kongu, a udasz się do [illegible], aby pomóc Paulowi. Twój brat ma spore [illegible] potrzebuje twojej pomocy.

[illegible]szorzędny: Twój brat ma problemy. Udaj [illegible] pokoju w Hell's Kitchen i sprawdź, jak [illegible] mu pomóc.]

Jock wysadzi cię ze śmigłowca na dach [illegible]elu i wyśle informację wyjaśniającą cele twojej mis[illegible] [illegible]jdź drabinę, po której zejdziesz na dół. Wejdź do hotelu od frontu. Wejdź do recepcji. Będziesz świadkiem kłótni Gilberta Rentona z córką Sandrą. Sprzeczka dotyczy niejakiego JoJo i stylu życia Sandry. Gdy skończą, podejdź do Gilberta i porozmawiaj z nim; poprosi cię o pistolet dla ochrony. Daj mu go, jeśli chcesz (nie jest to konieczne) i po skończonej rozmowie wejdź na pierwsze piętro hotelu. Na schodach miniesz wspomnianego JoJo. Pójdź za nim (ale nie za blisko) do recepcji. Posłuchaj wymiany argumentów między JoJo i Gilbertem - szybko przerodzi się ona w strzelaninę. Jeśli dałeś recepcjoniście pistolet, powinien poradzić sobie sam. Jeśli tego nie zrobiłeś, zajmij się też raz znajomym Sandry. Po wszystkim udaj się do pokoju Paula na piętrze. Za pomocą klucza otwórz drzwi, wejdź do środka i porozmawiaj z bratem, który siedzi w rogu pokoju. Będzie próbował wyjaśnić ci swoje zachowanie i zaoferuje pewną rzecz. Masz się udać do bazy NSF i odnaleźć informacje oczerniające UNATCO, które Paul tam zostawił (zanim wyjdziesz z pokoju, pozbieraj wszystko, co może być ci potrzebne; odsuń obraz i wstukaj ten sam kod co za pierwszym razem; z tajnego pomieszczenia zabierz amunicję i augmentation upgrade).

[Cel Pierwszorzędny: Przeszukaj bazę NSF leżącą na zachodzie - za barem - żeby sprawdzić, czy to, co Paul mówi o UNATCO, jest prawdą. Jeśli nie kłamał, pomóż rebeliantom wysyłając sygnał ostrzegawczy za pomocą nadajnika satelitarnego.]

Wyjdź z hotelu na ulicę. Droga do bazy NSF prowadzi długim tunelem, na którego początku zauważysz kilka blokad drogowych. Przejdź tunelem i porozmawiaj z żołnierzem pilnującym bazy NSF. Powiedz mu, że chcesz się tylko rozejrzeć. Gdy podejdziesz bliżej budynku, otrzymasz transmisję od Paula. Wejdź do bazy. Zanim zaczniesz ją przeszukiwać, znajdź robota naprawczego po prawej stronie. Z jego pomocą naładuj swoje baterie, a następnie zacznij przeszukiwanie budynku. W damskiej toalecie znajdziesz klucz do piwnic bazy. Nie zapomnij o rozwalaniu wszystkich skrzynek i zbieraniu zaopatrzenia. Wejdź na pierwsze piętro i znajdź zamknięte drzwi; otwórz je wytrychem. W otwartym pomieszczeniu znajdziesz datacube z loginem i hasłem (L:tjefferson P:newrevolution) do komputera bezpieczeństwa bazy. Za drugimi zamkniętymi drzwiami możesz znaleźć amunicję do karabinu snajperki. Wejdź na kolejne piętro i udaj się do pomieszczenia kontrolnego. W datacube przeczytaj informację o gazie, którym wypełniony jest pokój komputerowy. W rogu tego pomieszczenia znajdziesz przycisk, który uruchomi wentylatory w pomieszczeniu obok, dzięki czemu będziesz mógł tam spokojnie wejść. Przejdź do pokoju z komputerami, zlokalizuj terminal komputera bezpieczeństwa i zaloguj się do niego. Wyłącz wszystkie kamery i otwórz klapę do piwnicy, która znajduje się w garażu - tam, gdzie kręci się robot naprawczy.

Wróć na pierwszy poziom i zejdź po drabinie znajdującej się pod otwartą klapą. Przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Teraz masz dwie możliwości - przedostać się przez pola laserowe lub otworzyć (albo wysadzić) zamknięte drzwi. Za drzwiami znajdziesz amunicję i terminal komputerowy. Zaloguj się do niego (L:tjefferson P:newrevolution), wyłącz wszystkie kamery oraz otwórz wszystkie drzwi. Idź korytarzami, aż dotrzesz do kolejnych pól laserowych. Jeśli zdecydujesz się nie wysadzać drzwi, będziesz musiał ominąć pola laserowe. Najlepszym sposobem na to jest przeskoczenie przez pierwsze pole i przeczołganie się tunelem na drugą stronę. Obydwie drogi prowadzą w to samo miejsce, ale pierwsza jest o tyle lepsza, że pozwala na wyłączenie kamer i zdobycie pewnej ilości amunicji.

Przy kolejnych polach laserowych nie spiesz się. Używając multitoola na panelu wyłączysz pierwsze z nich. Następnie możesz (używając multitoola, granatów i skrzynek z TNT) wyłączyć kolejne oraz zlikwidować pola i wieżyczki. Ewentualnie możesz korzystać z wnęk w ścianach - tam działka nie mogą cię dosięgnąć. Po przejściu przez to miejsce staniesz przed zamkniętymi drzwiami. Otwórz je w jakikolwiek sposób. Po drugiej stronie znajdź pokój z zamkniętą szafką i leżącym na ziemi datacube. Zawiera on zebrane przez Paula informacje na temat UNATCO. Wytrychem lub materiałami wybuchowymi otwórz szafkę, zabierz z niej amunicję i przeczytaj informacje zawarte w kolejnym datacube. Znajdziesz wśród nich hasła pozwalające na uaktywnienie nadajnika satelitarnego na dachu budynku (hasło i login do komputera pozycjonującego talerze to L:mcollins P:revolution; do komputera systemu komunikacyjnego dostaniesz się używając kombinacji L:napoleon P:revolution).

Wyjdź z piwnicy i po schodach udaj się na dach budynku. Wejdź do znajdującej się tam nadbudówki. Użyj komputera, który tu znajdziesz (L:mcollins P:revolution), i wciśnij wszystkie przyciski pozycjonujące talerze anten. Następnie otwórz drzwi do pomieszczenia komunikacyjnego. Tutaj również skorzystaj z komputera (L:napoleon P:revolution) i wciśnij przycisk, aby wysłać przygotowaną wiadomość. Gdy to zrobisz, otrzymasz transmisję od brata, a także od Waltona Simonsa - jest wkurzony tym, co zrobiłeś. Od tej pory ludzie UNATCO są twoimi przeciwnikami.

[Cel pierwszorzędny: Spotkaj się z Paulem i umożliw mu opuszczenie Nowego Jorku.]

Musisz teraz udać się do hotelu, w którym mieszka Paul. Pamiętaj jednak, że żołnierze UNATCO w bazie NSF oraz na ulicach mają rozkaz zlikwidowania cię. Wydostań się z bazy sposobem, który uważasz za najlepszy. Ja osobiście czyściłem z przeciwników każde piętro po kolei, umieszczałem przy schodach LAM-y, prowokowałem żołnierzy znajdujących się niżej do pościgu, oni nadziewali się na minę, a ja dokańczałem sprawę. Możesz również skorzystać z eksplodujących beczek i skrzynek na parterze budynku - strzel do jednej z nich z góry, aby pozbyć się problemu na dole. Zachowując maksymalną ostrożność (pamiętaj: strzela się tylko w głowę), wróć do hotelu. Wejdź na piętro i udaj się do pokoju brata. Porozmawiaj z nim. W trakcie rozmowy do drzwi zapukają agenci MJ12, Paul rozkaże ci uciekać przez okno. Nie ma tu miejsca na bohaterstwo, brat poradzi sobie z przeciwnikiem, a po skończonej walce (nie mam pojęcia dlaczego) może być agresywny względem ciebie. Na razie każe ci uciekać do Battery Park i daje kod do zam[illegible] chwili drzwi do metra (6282).

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź helikopter Jocka w Battery Park, jest to jedyny środek transportu niekontrolowany przez UNATCO. Kod do stacji metra Hell's Kitchen to 6282.]

Wyjdź przez okno i spróbuj dostać się do stacji metra. Musisz być bardzo ostrożny, bo teren pełen jest żołnierzy UNATCO i dużych robotów patrolowych. Jeśli zginiesz w trakcie ucieczki, zostaniesz przeniesiony do następnej misji. Gdy uda ci się dotrzeć do stacji metra, wstukaj kod (6282) i zejdź na dół. Tam będziesz musiał stawić czoła Annie Navarre. Jeśli zginiesz, przeniesiesz się do następnej misji; jeśli ona zginie, więcej jej nie zobaczysz. Gdy uda ci się wygrać i dojedziesz do Battery Park, spotkasz tam Gunthera. Podsumowując, tak czy inaczej zostaniesz złapany albo zabity, co jest jednoznaczne z przeniesieniem się do następnej misji.

[illegible]

Pamiętasz dwie cele za biurem Anny i Gunthera - te, w których tajemniczy gość przesłuchiwał agenta NSF? W podobnym miejscu budzisz się na początku tej misji. Jeśli Anna nadal żyje, podejdzie do szyby i chwilę z tobą porozmawia. Poczekaj, aż sobie pójdzie, i podejdź do drzwi celi. Dotrze do ciebie transmisja od Deadalusa, który powie, że może na chwilę odciąć zasilanie cel i otworzyć drzwi. Musisz się jednak spieszyć.

[Cel Pierwszorzędny: Ucieknij z kompleksu Majestic 12.]

Gdy tylko drzwi się otworzą, przejdź przez nie, wejdź do przeciwległej celi i zabierz dwa opakowania sojowego jedzenia - podleczysz nim zdrowie o kilka punktów. Gdy strażnik odejdzie od biurka i pójdzie sobie, zabierz klj z jednej ze skrzyń. Rozwal skrzynię i weź prod charger oraz nóż leżący w pobliżu. Przeczytaj datacube ze stołu, aby zdobyć kod do cel (4679) i do bloku więziennego (4089).

Jednym ze znalezionych kodów otwórz ostatnią celę po prawej stronie (w środku są zwłoki). Dzięki robotowi medycznemu wyleczysz swoje obrażenia. Przeszukaj leżące tu ciało i zabierz z niego wytrych oraz ps20. Otwórz kolejną celę, aby uwolnić terrorystę z NSF - ma na imię Miguel. Miguel zaoferuje ci swoją pomoc, więc jeśli chcesz, poproś go, żeby się do ciebie przyłączył. Zamek kodowy obok głównych drzwi otworzysz wstukując kombinację 4089. Otrzymasz informację dotyczącą dalszych zadań. Zlikwiduj strażnika, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś; zabierz jego pistolet i amunicję z biurka. Na prawo od biurka, przy którym wcześniej siedział strażnik, znajduje się kamera. Kucnij i unikaj jej, gdy będziesz opuszczał blok więzienny.

[Cel Pierwszorzędny: Odzyskaj datavault z ciała twojego brata. Tracer Tong będzie mógł dzięki temu zdezaktywować mechanizm mający się zniszczyć.]
[Cel Drugorzędny: Odnajdź sprzęt, który został ci zabrany, gdy zostałeś złapany przez UNATCO.]

Aby dostać się do zbrojowni, musisz przejść przez warsztaty, w których dokonuje się napraw robotów. Skorzystaj z mapy dostarczonej przez Daedalusa lub kieruj się znakami, żeby znaleźć "robot maintenance". Dolne piętro tego obszaru patroluje robot wraz z agentem MJ12. Po prawej stronie znajdziesz skrzynię, po której rozbiciu zdobędziesz bioeletric cell oraz scrambler grenade (granat działający na roboty). Przejdź przez ten obszar niezauważony i zanim wyjdziesz, zabierz multitool leżący na jednej ze skrzyń. Warto tu wejść po schodach na samą górę - znajdziesz tam datacube zawierający kod do pomieszczenia, w którym trzymany jest twój sprzęt (2971) oraz możesz się włamać do komputera przestawiającego AI robotów strażniczych. Po zabraniu potrzebnych ci rzeczy wróć na dół i rusz dalej.

Następny obszar jest patrolowany przez dwa roboty. Unikaj ich kryjąc się w alkowach i trzymając się za nimi. Zlokalizuj drzwi do zbrojowni - są wyposażone w zamek kodowy - i używając znalezionego multitoola lub kodu (2971) otwórz je. Wejdź do zbrojowni i zlikwiduj pilnującego jej agenta MJ12. W środku znajduje się jedna aktywna kamera. Możesz jej unikać przez cały czas pobytu w pomieszczeniu, ale wygodniej jest ją wyłączyć, gdy tylko znajdziesz multitool. Zabierz swoje rzeczy i ewentualnie wszystko, co wyda ci się potrzebne.

Na drugim poziomie zbrojowni znajdziesz dodatkowy sprzęt i amunicję. Dalej, używając multitoola, na zamkniętym pojemniku zdobędziesz karabin plazmowy (plasma rifle). To duży gnat zajmujący sporo miejsca w plecaku i do tego ciężki, więc spowalnia cię, gdy z niego korzystasz, ale wybór należy do ciebie.

Kolejnym miejscem, do którego musisz się udać, jest blok medyczny, a dokładniej laboratorium nano (znajduje się na północny wschód od bloku więziennego). Najłatwiejsza droga prowadzi tam przez system wentylacyjny, znajdujący się pod bazą. Znajdź jeden z jego wylotów na podłodze (jeden znajduje się w pobliżu bloku więziennego) i rusz na poszukiwanie. Gdy będziesz przechodził pod kolejnymi pomieszczeniami, Daedalus poinformuje cię, gdzie się obecnie znajdujesz. Idź tak długo, aż znajdziesz laboratorium nano, wyjdź z kanału i zlikwiduj agentów MJ12 pilnujących laboratorium (w jednym z laboratoriów zobaczysz zamkniętą skrzynię, wewnątrz której znajduje się augmentation canister z defense system lub spy drone).

Przeszukaj laboratoria i skorzystaj z robota medycznego, aby wyleczyć obrażenia i zainstalować modyfikacje nano. Twoim głównym celem jest pomieszczenie chirurgiczne, w którym znajdziesz Paula (żywego lub martwego). Porozmawiaj z naukowcami i znajdź doktora Moreau, który zdradzi ci kod do "surgery ward" (oddziału chirurgicznego) (0199). Możesz się tam również dostać używając multitooli, ale lepiej ich nie marnować. W jednym z biur znajdziesz datacube z hasłem i loginem do komputera bezpieczeństwa (L:mj12 P:invader).

Gdy znajdziesz Paula, wykonasz jeden z celów misji i dostaniesz od Daedalusa kod do drzwi wyjściowych (1125). Po raz kolejny musisz skorzystać z systemu wentylacyjnego bazy, aby dostać się w pobliże centrum dowodzenia (command center), koło którego znajduje się wyjście. Uważając na psy i strażników, otwórz drzwi i uciekaj. Przebiegnij obok recepcji i biegnij, aż dotrzesz do bazy UNATCO.

Okaże się, że baza MJ12 znajdowała się na zastrzeżonym, czwartym poziomie bazy UNATCO. Unikając strażników, wejdź na poziom trzeci; wyjdziesz w laboratorium medycznym, gdzie znajdziesz Jaimego. Porozmawiaj z nim - zaoferuje ci pomoc zarówno tutaj, jak i w Hong Kongu. Dostaniesz również augmentation canister, dzięki któremu zainstalujesz modyfikację regeneration lub energy shield. Użyj robota medycznego, aby zainstalować modyfikację i wyleczyć obrażenia. Wyjdź z laboratorium medycznego i udaj się do zbrojowni, w której czeka cię rozmowa z Samem Carterem. Ten wprawdzie ci nie pomoże, ale wpuści do magazynu - stąd będziesz mógł zabrać potrzebny ci sprzęt. Wejdź do środka i zabierz wszystko, co może być przydatne (i co możesz udźwignąć), oraz skorzystaj z robota naprawczego, aby podładować baterie. Następną wizytę złóż Alexowi Jacobsonowi. Dowiesz się, że uciec będziesz mógł jedynie gdy zabijesz Annę Navarre. Dostaniesz od Alexa klucz do głównej bramy bazy, ale dopiero, kiedy zlikwidujesz swoją byłą partnerkę. Anna jest dość potężna, dlatego lepiej nie stawiać jej czoła w otwartej walce.

Wejdź na poziom drugi i udaj się do biura Manderleya. Rozmawia on w tej chwili z Waltonem Simonsem. Porozmawiaj z każdym z nich, po czym jeszcze raz z Manderleyem. Zostaniesz zaatakowany. Zabij byłego szefa i zaloguj się do jego prywatnego komputera za pomocą loginu i hasła odkrytego wcześniej. Uaktywnij "decrypt Agent Anavarre's Killphrase", aby zdobyć pierwszą część hasła, za którego pomocą zniszczysz Annę (flatlander).

Zejdź znów na poziom trzeci, udaj się do biura Anny i Gunthera. Użyj komputera Gunthera (L:ghermann P:zeitgeist) i wybierz opcję, dzięki której zdobędziesz drugą część hasła (woman). Teraz możesz spokojnie wrócić na poziom pierwszy, gdzie w pobliżu wyjścia spotkasz Annę. Jeśli zrobiłeś wszystko tak, jak trzeba, JC powita ją słowami "flatlander woman", co spowoduje jej śmierć. Wróć do biura Jacobsona i porozmawiaj z nim. Teraz, gdy twoja partnerka nie żyje, dostaniesz od niego klucz do wyjścia z bazy. Wróć na poziom pierwszy i za pomocą klucza otwórz drzwi. Przejdź przez recepcję i wyjdź z budynku. Skieruj się do lądowiska i porozmawiaj z Jockiem, który siedzi w śmigłowcu. Po rozmowie wsiądziesz do maszyny i polecisz do Hong Kongu i Tracera Tonga.

Misja 8

Rozpoczynasz ją w tajnej bazie MJ12 po wyjściu ze śmigłowca. Jak widzisz, nie dotarłeś na miejsce przeznaczenia! Od Jocka otrzymasz wiadomość, że śmigłowiec został przechwycony.

[Cel Pierwszorzędny: Wyłącz blokadę uzbrojenia w śmigłowcu Jocka. Panel kontrolny znajduje się w "Flight Control Deck One".]

Ponieważ chwilowo nie ma zagrożenia ze strony agentów MJ12, możesz spokojnie przeszukać hangar. Znajdziesz w nim robota naprawczego, dzięki któremu naładujesz baterie przed dalszą walką. Zanim wejdziesz do baraków lub spróbujesz dostać się do wieży kontrolnej, zwiedź podziemia hangaru. Znajdziesz tutaj urządzenie sterujące systemem, za pomocą którego możesz przez system wentylacyjny wypuścić gaz, który wykończy pewną część agentów MJ12, ułatwiając ci zadanie. Znajdź panel na podłodze w pobliżu robota naprawczego i otwórz go. Wskocz do środka i zanim ruszysz dalej wzdłuż rur widocznych u góry, pójdź w przeciwnym kierunku, gdzie znajdziesz hazmat suit. Teraz możesz już ruszyć wzdłuż rur i skręcić w lewo przy pierwszej okazji.

Znajdziesz się w obszarze, z którego wypuścisz gaz. Jock przekaże ci informację, żebyś ostrożnie obchodził się ze sprzętem, który tu znajdziesz. Wróć do systemu wentylacyjnego (nie masz jeszcze kodu potrzebnego do wypuszczenia gazu) i idź dalej wzdłuż rur - tym razem skręć w prawo przy pierwszej okazji. Otwórz kratę i wczołgaj się do małego pomieszczenia. To magazyn z amunicją; zabierz ze stołu cały potrzebny ci sprzęt (łącznie z kluczem do tego pomieszczenia, jeśli chcesz je opuścić w tradycyjny sposób) i przeczytaj datacube, aby zdobyć niezbędny kod (99871). Wróć do zamka kodowego (tego odpowiedzialnego za gaz) i wstukaj zdobyty właśnie kod. Spowoduje to wpuszczenie trującego gazu do większości pomieszczeń na terenie tej misji. Przygotuj hazmat suit i ewentualnie uaktywnij wszelkie modyfikacje uodparniające cię na działanie gazu. Nie zapomnij odnowić energii za pomocą robota naprawczego w hangarze. Twoim następnym celem są baraki.

Możesz się do nich dostać na dwa sposoby. Bezpieczniejszy prowadzi systemem wentylacyjnym - możesz tędy dotrzeć dokładnie tam, gdzie chcesz, czyli na górne piętro baraków. Jeśli jednak masz wystarczającą ilość broni i chcesz stawić czoła agentom MJ12, wejdź do baraków frontowym wejściem, od strony hangaru. Gdy będziesz już na górnym piętrze, przeszukaj trzecią szafkę, w której znajdziesz potrzebny ci klucz do wieży kontrolnej (pierwsza szafka kryje w sobie trochę kasy i klucz do magazynu z amunicją - masz już taki). Idź po schodach na górę, aż dotrzesz do pomieszczenia kontroli lotu. Twoim celem jest pomieszczenie numer jeden, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś przeszukał również drugie. Patrząc na znaki znajdź "flight control deck one" i używając key ring otwórz drzwi. Wejdź do środka, stań twarzą do hangaru i zwróć uwagę na dwa przyciski. Pierwszy z nich otwiera drzwi do magazynu z amunicją (w którym już byłeś); zignoruj go i wciśnij drugi przycisk, odpowiedzialny za blokadę uzbrojenia, po czym jak najszybciej wróć do hangaru. Jock mając odblokowane uzbrojenie każe ci się trzymać z daleka od południowej bramy hangaru - rozwali ją rakietą. W wyniku eksplozji powstanie dziura, którą możesz się dostać do windy; zostaną również uruchomione roboty strażnicze. Jeśli masz odpowiednie uzbrojenie, rozwal je, w przeciwnym wypadku unikaj. Przejdź przez dziurę i wejdź do windy, wciśnij przycisk jazdy w dół. Winda zabierze cię do kolejnego obszaru: targowiska Wan Chai. Gdy przybędziesz na targ, otrzymasz od Jocka i Daedalusa nowe cele misji.

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź tropy mogące zaprowadzić cię do Tracera Tonga. Należy ich szukać w miejscu często odwiedzanym przez Paula - we wschodniej części targowiska. Odnajdź Tracera Tonga, gdzieś w Hong Kongu.]

Pokręć się po targowisku; jeśli chcesz, poczytaj gazety i zdobądź mapę okolicy w formie obrazka w twoim komputerze. Możesz także odwiedzić Canal Road, wziąć udział w bójce między gangami oraz przeprowadzić małe dochodzenie w sprawie wypadku samochodowego - otrzymasz za to wszystko punkty doświadczenia. Generalnie okolica ta pełna jest miejsc, które możesz przeszukać (i zdobyć obok doświadczenia jakiś sprzęt). Jednak twój główny cel leży obok dużej czerwonej ściany we wschodniej części targowiska. Gdy będziesz w pobliżu, otrzymasz wiadomość od Jocka, który potwierdzi, że jesteś na miejscu. Obejdź budynek dookoła, aż znajdziesz zamknięte drzwi i strażnika. Gość nazywa się Gordon Quick. Porozmawiaj z nim o swoim bracie. Niestety, zanim udzieli konkretnych informacji, zażąda, abyś wyświadczył mu przysługę.

[Cel Pierwszorzędny: Znajdź i obejrzyj miecz Dragon's Teeth; ma on wykazać, czy Maggie Chow mówi prawdę czy kłamie.]

Gordon udzieli ci jednej niezmiernie ważnej inform[illegible] Maggie Chow mieszka pod adresem 1313 Tonnoch[illegible] Wróć na targowisko i kierując się znakami [illegible] Przejdź do następnej części etapu, idź [illegible] znakami i przejdź do kolejnej części. [illegible] między targowiskiem a domem Mag[illegible] wiele interesujących miejsc. Pokręć się po [illegible] znajdziesz tam chatę rybaka, w której odkryjesz trochę przydatnego sprzętu; duża łódź również kryje w sobie ciekawe [illegible] Gdy dotrzesz do łodzi, użyj latarni nad jedną z [illegible] odkryjesz dziurę w ładowni statku. Odsuń sk[illegible] czołgaj się przez dziurę - znajdziesz tam [illegible] czego, dzięki któremu naładujesz bater[illegible]

Sprawdzaj ulice odchodzące od Tonnochi Road, aż zauważysz "Queen's Tower Luxury Suites" pod [illegible] 1313. Wejdź do środka i porozmawiaj z recepcjonistą, [illegible] śli chcesz. Przeczytaj datacube leżący na stole, aby zdobyć trochę przydatnych informacji. Przeszukaj pokój wypoczynkowy, w którym znajdziesz nieco kredytów. Podejdź do wind i przeczytaj spis. Klikni na [illegible] cjach "undergoing renovations" [illegible] będziesz kod do windy, która [illegible] ne piętro (3444), i dowiesz się [illegible] mej górze windy "penthouse". Przeszuka[illegible] nych pięter nie jest konieczne, ale pozwoli [illegible] kilku przydatnych przedmiotów i doświadcze[illegible] wiatury obok windy i wstukaj kod 3444. [illegible] czone piętro. Porozmawiaj z kobietą i, jeśli chce[illegible] kilka kredytów. Przeczytaj datacube zawierają[illegible] hasło do komputera bezpieczeństwa Queen's To[illegible] eenstower P:security na remontowanym pię[illegible] się zamknięte drzwi prowadzące do kilku po[illegible] i skrzyń; eksploracja tego obszaru jest [illegible] pieczna; zrozumiesz, o co w tym chodzi, po [illegible] Maggie Chow).

Windą "penthouse" [illegible] dź do rezydencji Maggi[illegible] Wyjdź z windy i porozmawiaj z Mai [illegible] Idź za nią; dziewczyna zaprowadzi cię do Maggie, która przebywa w salonie. Porozmawiaj z panią Chow o swoim bracie i o rzeczach, które powiedział ci Gordon Quick. Maggie skieruje cię na posterunek policji na targowisku i obdaruje kombinacją cyfr otwierającą tamtejszy sejf (87342). W tym sejfie znajdziesz sporo istotnych informacji.

[Cel Drugorzędny: Znajdź na komisariacie policji (na targowisku) dowody dotyczące działalności triady. Przynieś je Maggie Chow, aby zdobyć jej zaufanie.]

Dużo bardziej opłaca ci się zignorowanie prośby Maggie i przeszukanie jej apartamentu. Udaj się na górę i znajdź salę konferencyjną. W datacube przeczytasz, że hasło Maggie nie brzmi już "Tai'Pan". Obejrzyj książki na stole, aby zdobyć informacje dotyczące aktualnego hasła. Jedna z książek nosi tytuł "Tai'Pan", a druga "Insurgent". Jeśli jej hasłem był tytuł "Tai'Pan", teraz prawdopodobnie jest to "Insurgent" (przeszukaj inne pokoje w apartamencie, aby zdobyć trochę kasy).

Zlokalizuj terminal komputera bezpieczeństwa i używając loginu Maggie (mchow) oraz hasła (insurgent) dostań się do środka. Wyłącz wszystkie kamery i otwórz drzwi widoczne w kamerze numer jeden. Prowadzą one do zajmowanej przez MJ12 części apartamentu Maggie. Po otworzeniu drzwi agenci MJ12 będą mogli cię usłyszeć. Jak najciszej wróć do salonu, w którym rozmawiałeś z Maggie, i - nadal zachowując ciszę - podejdź do korytarza obok wejścia do apartamentu. Niedaleko końca korytarza na suficie w pobliżu ściany wisi papierowa latarnia. Za jej pomocą otworzysz drzwi prowadzące do części zajmowanej przez MJ12. Bądź nadal cicho, chyba że chcesz mieć na głowie agentów MJ12, Maggie i jej pokojówkę. Wejdź do nowo otwartego pomieszczenia, w którym znajdziesz miecz Dragon's Teeth; okazuje się, że jednak miała go Maggie! Otrzymasz przekaz od Tracera Tonga każący ci zabrać miecz.

[Cel Pierwszorzędny: Zabierz miecz i oczekuj na kolejne rozkazy od Tracera Tonga.]

Nadal zachowuj się jak najciszej. Do szafki z mieczem

możesz dobrać się na dwa sposoby. Możesz ją otworzyć używając multitoola lub skorzystać w tym samym celu z pobliskiego komputera. Wpisz hasło i login Maggie (L:mchow P:insurgent) i użyj przycisków, aby wydostać miecz z szafki. Podnieś go (będziesz potrzebować trochę miejs[illegible]ecaku) i przeczytaj wiadomość od Tracera [illegible] właśnie otrzymałeś - prosi cię o dostarcze[illegible]u Maxowi Chenowi.

[Cel [illegible] Wykaż ludziom z Red Arrow winę Maggie [illegible] pokazując miecz Maxowi Chen. Znajdź Ma[illegible] Lucky Money w pobliżu tar[illegible]a.]

[illegible] Money był pracownikiem sklepu [illegible] się w pobliżu klubu. Dostaniesz [illegible] do komputera bezpieczeństwa w [illegible]:code324). Jeśli chcesz, możesz się włamać do Quick[illegible] wyłączyć systemy bezpieczeń[illegible]yć sejf. [illegible] znajdziesz tam dużo je[illegible] za pomocą którego możesz nieco podreperować zdrowie.

[illegible]kończysz rozmowę z Maxem Chenem, do klubu [illegible] komandosi (dobrze opancerzeni i [illegible] Max Chen ze swoimi ochronia[illegible]dującym się na piętrze) zli[illegible] z nimi [illegible] pomagaj, jak możesz. Po [illegible] przeszukaj ciała w poszukiwaniu amu[illegible]. Bądź ostrożny wychodząc z klubu, bo zo[illegible]kowany przez jeszcze jednego komando[illegible] granatu, żeby go zlikwidować, ewentu[illegible]alnie [illegible] klubu, gdzie zajmą się nim ochronia[illegible]

[illegible] i znajdź budynek, przy którym spo[illegible] stoi na straży, podejdź i poroz[illegible] otrzymasz od niego kod do budynku Luminous [illegible]mację, że Tracer już tam na ciebie czeka. Użyj [illegible] w zamku kodowym i wejdź do budynku. Gor[illegible] w trakcie rozmowy, że T[illegible] Tonga znaj[illegible]dziesz koło pokoju sparringowego. Po [illegible] do budynku udaj się po schodach na górę i ko[illegible]m w prawo. Na końcu zejdź na [illegible] do dużego pomieszczenia z miejscem do sparringów, znajdź przycisk na jednej ze ścian i zejdź na dół (przeszukaj łóżka - znajdziesz kilka przedmiotów, w tym medikit).
Naciśnij kolejny przycisk na zachodniej ścianie, aby otworzyć przejście do laboratorium Tracera Tonga. Znajdź go i rozpocznij rozmowę. W jej trakcie dowiesz się, że, aby Tracer mógł wyłączyć mechanizm zniszczenia cię, musisz się udać na oddział operacyjny.

[Cel Pierwszorzędny: Udaj się na oddział operacyjny - tam Tracer Tong będzie mógł zdezaktywować mechanizm zniszczenia oraz przywrócić działanie modyfikacji nano.]

Wyjdź z laboratorium i udaj się w lewo do pomieszczenia operacyjnego. Stań na jego środku i pozwól Tracerowi rozpocząć proces. Kiedy wszystko się skończy, wróć do laboratorium po nowe rozkazy.

[Cel Pierwszorzędny: Zdobądź ROM dekodujący do miecza Dragon's Teeth. Można go znaleźć w podziemnym laboratorium Versalife.]

Od Tracera Tonga dostaniesz kod do windy w Versalife (06288), a także login i hasło do komputera, dzięki któremu będziesz mógł sprawdzić swoją pocztę (L:JCDenton P:sanctuary). Jeśli chcesz, sprawdź teraz pocztę, a następnie wróć na targowisko. Możesz rozejrzeć się po laboratorium za zaopatrzeniem i amunicją. Znajdziesz też trochę kasy i klucz do apartamentu Jocka przy Tonnochi Road - jeśli chcesz, możesz się tam udać. Gdy znajdziesz robota medycznego, użyj go, by wyleczyć obrażenia i zainstalować modyfikacje. W jego pobliżu spotkasz Alexa Jaxobsona, który podzieli się z tobą ciekawymi informacjami.

Wróć do wejścia do Lucky Money. Znajdziesz tam windę, którą dostaniesz się do Versalife. Wstukaj na klawiaturze kod, który dostałeś od Tonga (06288). Wejdź do windy i wciśnij przycisk jazdy w górę. Po wyjściu z windy znajdziesz [illegible] w holu. Twoim celem jest dostanie się do leżącego w piwnicy laboratorium MJ12. Jak zwykle, możesz skorzystać z kilku rozwiązań. Pierwsze polega na włamaniu się do biura ochrony [illegible]iu znajdujących się tam strażników. W datacube znajdziesz login i hasło do komputera (L:all_shifts P:data_entry) - możesz użyć dowolnego komputera, aby zdobyć podrobione ID; znajdziesz również kod 6512. Inny sposób polega na odnalezieniu na drugim poziomie niejakiego Hudleya i porozmawianiu z nim. Facet da się przekupić - za pewną ilość gotówki sprzeda kod do laboratorium (6512). Ostatni ze sposobów (a może nie) wymaga wejścia na trzeci poziom i pogadania z jedyną osobą, która się tam znajduje. Człowiek jest niezadowolony ze swojej roboty i prosi cię o zabicie Hudleya. Znajdź go, zabij i wróć tutaj, aby zdobyć kod (6512).

W pobliżu miejsca, gdzie przebywa niezadowolony pracownik, znajdziesz windę, którą dostaniesz się do piwnicy. Na klawiaturze wstukaj kod 6512, wejdź do windy i zjedź na dół do laboratorium MJ12. Gdy się tam znajdziesz, zostaniesz przywitany przez Harrisona, który pozwoli ci się rozejrzeć.

Obszar ten składa się z kilku głównych części, połączonych systemem wentylacyjnym. Stojąc twarzą do statuy udaj się w lewo, a następnie na górę windą. Znajdziesz tu datacube z loginem do komputerów MJ12 (mchow) oraz klucz do pomieszczenia o nazwie "magnetic augumentation chamber". Wróć do pomieszczenia ze statuą i tym razem, zamiast w lewo, pójdź w prawo, wejdź po schodach do sali konferencyjnej i pokoju wypoczynkowego. W sali konferencyjnej znajdziesz zamkniętą szafkę, a w niej datacube z hasłem do systemu komputerowego (damocles). Znajdziesz tu także kod do pomieszczenia z modyfikacjami (5878). Jeśli będziesz próbował dostać się do szafki siłą, przeszkodzisz naukowcom i zaalarmujesz ochronę, więc bądź gotowy na walkę. W pomieszczeniu rekreacyjnym przeczytaj datacube, aby zdobyć hasło i login do komputerów systemu bezpieczeństwa (L:mj12 P:security). Wróć do statuy; znajdziesz przy niej zamek kodowy otwierający przejście do tajnych laboratoriów. Potraktuj zamek multitoolem, a gdy skończysz, zejdź schodami na dół, gdzie znajdziesz trzy główne laboratoria. Pierwsze kryje poszukiwany ROM, drugie służy do badań nad żywymi istotami, a w trzecim, zajmującym się promieniowaniem, znajdziesz zbiorniki z modyfikacjami (w laboratorium badającym żywe istoty znajdź klucz do cel, w których są one przetrzymywane - klucz ten leży na stole; za pomocą key ring otwórz cele i popatrz, jak naprawdę dziwne obiekty badań biegają szaleńczo, powalając naukowców i żołnierzy MJ12).

Wejdź do pierwszego laboratorium i używając komputera (L:mchow P:damocles) wykonaj przydzielone ci zadanie. Możesz już wracać, ale warto zwiedzić laboratorium zajmujące się promieniowaniem i przyjrzeć się bliżej zbiornikom z modyfikacjami nano. Otwórz drzwi do tego laboratorium za pomocą znalezionego wcześniej klucza, a następnie użyj kodu (5878), aby otworzyć główną komorę. W środku panuje wysoka radiacja, więc lepiej załóż na siebie kombinezon lub uaktywnij modyfikacje chroniące przed wpływem promieniowania. Używając multitooli uwolnij pojemniki. Znajdź w pobliżu komputer i zaloguj się do niego (L:mchow P:damocles). Następnie, używając menu, wyłącz radiację i otwórz drzwi prowadzące do pojemników. Zabierz je i zainstaluj te, których jeszcze nie masz. Wśród zdobyczy powinny się znaleźć zbiorniki zawierające modyfikacje targeting lub vision enchancement, a także transparency lub cloak.

Po wykonaniu zadania w pierwszym laboratorium otrzymasz transmisję od Tracera. Każe ci wracać. Niestety nie będzie to łatwe zadanie, bo twoja działalność w pierwszym laboratorium zaalarmowała ochronę. Zachowując maksymal[illegible] ostrożność wyjdź z laboratorium, a następnie z Versa[illegible] do budynku Luminous Path i odnajdź Tracera Tonga, [illegible] dla ciebie kolejne zadanie.

[Cel Pierwszorzędny: Dos[illegible] się do laboratoriów na drugim poziomie Versali[illegible] zdobądź dane dotyczące struktury wirusa.]

Od Tonga otrzymasz kod [illegible] laborator[illegible] po[illegible]ziomie Versalife (55655) o[illegible] informac[illegible] wejściu tam prowadzącym - znajduje się ono na [illegible] Road. Skorzystanie z niego jest o tyle ła[illegible]wiejsze, że [illegible] się musiał przedzierać [illegible]ez poz[illegible]stałych pr[illegible] strażników przy wejściu g[illegible]ym.

Wyjdź z budynku i kierując się znakami znajdź Canal Road. Idź na północny koniec tunelu, gdzie po lewej stronie znajdziesz drzwi. Na klawiaturze obok nich wstukaj kod 55655 i wejdź do środka. Znajdziesz multitool i miotacz ognia. Otwórz kratę i wskocz do środka; wylądujesz w wodzie. Wskocz na rury i rusz tunelem przed siebie. Nie przegap leżącego na ziemi datacube zawierającego informacje o kodzie do drzwi prowadzących do czegoś, co nazywa się "the gizmo" (768). Skręć w lewą stronę. Po drodze otrzymasz od Daedalusa kolejne zadanie. Masz zniszczyć maszynę produkującą wirusa szarej śmierci. Kod do jej zniszczenia to 525.

[Cel Pierwszorzędny: Zniszcz uniwersalną maszynę produkującą wirusa.]

Idź dalej tunelem, aż po prawej stronie zauważysz dziurę, do której możesz się wczołgać. Przeczołgaj się przez nią. Po drodze dostaniesz informację od Tonga, który każe ci znaleźć komputer na końcu korytarza. Bezpośrednia droga do niego prowadzi po drabinie, jednak nie zawracaj sobie nią głowy. Znajdź natomiast zamek kodowy i użyj na nim multitool albo wstukaj kod 768. Przez nowo otwarte drzwi wejdź do czerwonego tunelu. Dojdź do jego końca i użyj przycisku po lewej stronie, aby obniżyć rampę. Zasłoni ona schody prowadzące na dół. Naciśnij przycisk jeszcze raz, by rampa poszła w górę, i szybko pobiegnij w lewo, gdzie schowasz się przed kamerą po prawej stronie. Gdy rampa się podniesie, będziesz mógł zejść po schodach, na których końcu znajduje się pole laserowe. Jeśli niechcący w nie wleziesz, zaalarmujesz dwa roboty patrolowe i znajdującego się w pobliżu komandosa MJ12. Możesz spróbować zniszczyć roboty lub pole za pomocą granatu EMP. Ewentualnie, używając multitoola na panelu po prawej stronie, możesz je wyłączyć. Szybko - i ostrożnie - udaj się do magazynu na końcu korytarza, a następnie w prawo. Przycisk podpisany "Robot maintenance" spowoduje wyłączenie robotów. Uważaj jednak na komandosa, który dysponuje sporą siłą ognia (w pobliżu znajdziesz terminal komputera bezpieczeństwa; jeśli masz odpowiednie umiejętności, aby się do niego włamać, zrób to i otwórz sobie przejście do pomieszczenia poniżej, gdzie znajdziesz kanistry z modyfikacjami).

Skorzystaj z komputera znajdującego się nad maszyną produkującą wirusa (L:mchow P:damocles), ściągnij schemat wirusa i otwórz drzwi prowadzące do pomieszczenia, w którym pracuje maszyna. Wejdź w boczny tunel; otrzymasz transmisje od Tracera i Daedalusa. Drabiną po lewej stronie zejdź na dół. Udaj się piętro niżej, aby zdobyć zbiorniki z modyfikacjami (czy to za pomocą multitoola, czy włamując się w opisany sposób do komputera). Następnie zejdź po schodach na sam dół i skorzystaj z usług robota medycznego.

Wróć do komory, w której pracuje maszyna. Jeśli Maggie Chow nadal żyje, spotkasz ją tam i będziesz musiał stoczyć walkę. Następnie użyj konsoli i wstukaj kod 525, aby spowodować eksplozję maszyny. Wybuch utworzy przejście na dół. Zanim wskoczysz, przygotuj się na wysokie promieniowanie. Zlokalizuj cylindryczny tunel prowadzący do czystej wody. Płyń dalej, aż wpadniesz do zbiornika z martwym nurkiem. Jeśli chcesz, zabierz jego mini-kuszę i strzałki paraliżujące. Wpłyń w tunel, gdzie po chwili będziesz musiał pokonać stwora podobnego do aligatora (najlepiej użyć mini-kuszy i strzałek, które przed chwilą znalazłeś). Płyń dalej, aż w pewnym momencie prąd wody wypchnie cię do góry. Wejdź na platformę i idź dalej do chwili, gdy dotrzesz do znanego ci terytorium. Po krótkim czasie otrzymasz nowe informacje od Tracera Tonga.

[Cel Pierwszorzędny: Zgłoś się do Tracera Tonga po informacje dotyczące Stantona Dowda i Illuminati.]

Wróć na targowisko, do budynku Tracera, i w końcu do jego laboratorium. Pogadaj z nim, aby skończyć misję. Zostaniesz poinformowany, że na zewnątrz czeka na ciebie pilotowany przez Jocka (co za niespodzianka!) śmigłowiec, który zabierze cię do Nowego Jorku, gdzie czekają kolejne zadania.

[Cel Pierwszorzędny: Wejdź na pokład śmigłowca.]

Wyjdź z laboratorium, znajdź śmigłowiec i wejdź na jego pokład, aby zakończyć misję.

Yasiu

Cdn.

producent: Interplay
platforma: PC/Dreamcast

MDK2

[illegible] niełatwo ją ukończyć. Niejednokrotnie będziesz miał wrażenie, że jej twórcy Cię po prostu nie lubią i wszystko poplątali tak, byś żadną miarą nie mógł jej skończyć. Wrażenie to jest złudne, co udowodni Ci niniejszy [illegible].

Wrogowie, z którymi przyjdzie Ci się zmierzyć:

Dogan Boys

Przerośnięte, zmutowane gady uzbrojone w blastery energetyczne. Wbrew groźnemu wyglądowi nie są za bardzo niebezpieczni. Najpospolitsi Niemilcy w grze – wyłaniają się z generatorów. Po zniszczeniu generatora przestają się pojawiać – co prawda generatory są w tej grze dość częste.

Ultra Dogan Boys

Odmiana poprzednich, złośliwe, łuskowate bestie. Mają Ultra Guny, których kule potrafią uparcie podążać za celem. Załatw ich szybko albo – gdy to możliwe – mijaj ich biegiem.

Poopsy

Mniejsi krewniacy Doganów, różnią się grzebieniami i [illegible] twami wokół głów. W dalszej części przewodnika po grze nie będziemy robili rozróżnień i często napiszemy o nich jako o Doganach. Są dość zabawni, mogą Cię zdenerwować, ale nie przedstawiają zbyt wielkiego zagrożenia.

Samsmity

Dokuczliwe roboty kamikadze na rolkach. Jak Cię dopadną, wybuchają, robiąc spore szkody. Niszcz je wcześniej.

Hosersi

Dziwadła z lufami zamiast pysków. Atakując wydmuchują w Twoim kierunku kule. Łatwo im ujść i łatwo je zniszczyć.

Stożkogłowi [Coneheads]

Bractwo obcych mających stożkowate głowy. Potrafią atakować telepatycznie i pojawiają się grupami. Eliminuj ich z daleka.

Sfery Śmierci [Spheres od Death – S.O.D.s – zabawna gra słów, "sod" to po angielsku skrót od sodomity, slangowe oznaczenie ułomnego, biednego zboczeńca]

Urocze szklane sfery mają pojedyncze działko, które samo naprowadza się na cel i śledzi jego ruchy. Czają się po kątach albo gdzieś wysoko nad głową. Można je pokonać wykonując nagłe uskoki, zajadle ostrzeliwując.

Bifsy

Imperialna gwardia pałacowa Zizzy, ale znajdziesz je wcześniej. Przypominają nafaszerowane sterydami droidy, mają sporą siłę ogniową, a ich pociski same naprowadzają się na cel. Najlepsza taktyka to unik w ostatniej chwili. Załatwić Bifa można najłatwiej strzelając mu w pas, gdzie ma jedno, migające oczko. Jak w nie trafisz, to [illegible]. Jeśli nie, stosuj uniki, uniki, uniki... Jeśli [illegible] Super Chainguna.

Birdbrainsy

Ciężkie roboty, bestie czające się wysoko i siejące śmierć z góry. Kiepsko celują, ale jak podejdziesz za blisko, mogą Cię rozpołowić szponem. Jeśli zabijesz jednego, na jego miejscu szybko pojawia się drugi.

Gruntsy

Niezdarne roboty człapiące tu i tam, usiłujące Cię dopaść i zastrzelić. Aby je załatwić na dobre, trzeba celnym strzałem rozwalić ich zieloną kopułę. Dobry sposób na nie to użyć Chainguna, a potem, gdy już leżą nieruchomo, wykończyć draba ze snajperki.

[illegible] Grunty

W zasadzie identyczne z Gruntami, tyle że przezroczyste i [illegible] je dostrzec. Załatwić je można podobnie jak zwykłe [illegible].

[illegible]

[illegible] zaczyna się podobnie jak MKD – Kurt lecąc w stronę pojazdu (mine crawlera) musi unikać promieni laserowych i pocisków. Nie pozostawaj dłużej w jednym miejscu, gdyż rakiety mogą Cię namierzyć, najlepiej przez cały czas rób uniki jak oszalały gumowy kurczak.

Checkpoint 1A

Po wylądowaniu Dr. Hawkins proponuje Ci krótką powtórkę z dziedziny obsługi całego twojego arsenału. Jeżeli nie grałeś w poprzednią część, uważnie wysłuchaj tego, co ma do powiedzenia. W przeciwnym wypadku strzel ze snajperki w kulę zamykającą drzwi. Pobiegnij nowo otwartym korytarzem, aż dotrzesz do krawędzi. Na spadochronie opuść się na niższy poziom. Biegnąc dalej, dotrzesz do [illegible], na środku której znajduje się barykada, zza której [illegible] Ci tarczą. Traf w nią przez mały [illegible] snajperki, a kiedy barykada zawali się, wykończ [illegible] karabinu maszynowego. Przejdź przez [illegible] pobiegnij dalej do następnej krawędzi. Tam przy użyciu spadochronu opuść się na niższy poziom i dalej podążaj korytarzem. Dotrzesz do małej platformy zawieszonej nad dużym pokojem. Weź Dummy Decoy. Wskocz na jeden z przelatujących spodków, a następnie z tej pozycji rozwal generator obcych. Ze snajperki wytłucz te kreatury, które już zostały stworzone. Teraz zeskocz na dół i poszukaj wentylatora w podłodze obok platformy. Ze snajperki zniszcz znajdującą się pod platformą kulę, a następnie włącz spadochron nad wentylatorem i podleć do platformy. Zabierz apteczkę [illegible] pobiegnij nowo otwartym tunelem. Podążaj pochyłym korytarzem w dół, eliminując po drodze dwie Sfery Śmierci (Spheres of Death) aż dotrzesz do okrągłych drzwi strzeżonych przez dwóch Dogan Boysów i Sphere.

Checkpoint 1B

Taktyka wykończenia rezydentów następnego pomieszczenia jest prosta: Podbiegamy do drzwi, strzelamy do wszystkiego, co się za nimi znajduje, wdzięcznie uskakując (strafe) na lewo i prawo. Kiedy zrobi się gorąco, cofamy się, drzwi się zamykają i mamy chwilę przerwy. Manewr powtarzać do skutku. Z oczyszczonego pomieszczenia weź granaty i dwie apteczki +25. Za pomocą snajperki otwórz drzwi na drugim końcu pomieszczenia i pobiegnij dalej. Zeskocz w dół. Za zakrętem znajdują się dwa działka laserowe. Biegnij prosto na nie [illegible] dół, najpierw [illegible] po lewej, skąd zabierz apteczkę [illegible]. Z tej pozycji możesz za pomocą snajperki [illegible] lasery, strzelając w część po[illegible] Przeskocz do drugiej al[illegible], zabierz [illegible]. Teraz [illegible] wskocz do pokoju poniżej. Uważaj, gdyż znajdują się tu dwa Bify ze swoimi pałami (signature energy staffs). Rozwalaj je pojedynczo. Jeżeli chcesz sobie ułatwić, możesz [illegible] leżący nieopodal Cloak, użyć go i rozwalić Bifa ze snajperki. Wskazówka: na pasach Bifów znajduje się małe oczko – jeżeli je trafisz ze snajperki, powalisz Bifa jednym strzałem.

Jeżeli nie chcesz używać płaszcza (może się potem przydać w walce z Bossem), uskakuj na wszystkie strony jak Czeczen wykonujący taniec z szablami i grzej z karabinu maszynowego do oporu, pamiętając o unikaniu samonaprowadzających się kul energii.

Drugi z Bifów zazwyczaj zablokowuje się za którąś z kolumn i strzela w nią z furią godną doprawdy lepszej sprawy. W kącie obok platformy znajduje się Super Chaingun, który możesz sobie przywłaszczyć. Wejdź na platformę i podążaj nią, aż dotrzesz do [illegible]. Wracając wypatrz znajdującą się [illegible]. Rozwal ją, a otworzą się drzwi [illegible].

Wbiegnij do środka, [illegible] Death Sphere szalejącą w tym korytarzu. Rozwal ze snajperki laser znajdujący się po drugiej stronie [illegible]. Rozwal wszystkie Death Sphere, a następnie skup się na niebieskich kulach zamkowych znajdujących się w pomieszczeniu. Rozwal ze snajperki trzy znajdujące się po lewej [illegible] platformy oraz kolejną po prawej. Kiedy zaczniesz [illegible], uważaj na laser znajdujący się pod [illegible] kodliwieniu go idź dalej [illegible] kolejną niebieską kulę. Zejdź [illegible] Homing Sniper Shells. [illegible] niebieską kulę na środku [illegible] wietrznik w pobliżu platformy [illegible] wskocz na wietrznik i otwórz spadochron. [illegible]

Checkpoint 1C

[illegible] się na platformie zawieszonej w [illegible] Sniper Mortar i apteczkę +25 z platformy. [illegible] w powietrze kryształową kopułę znajdującą [illegible], unikając jednocześnie ognia z przelatujących myśliwców. Jeżeli chcesz spokojnie celować, lepiej najpierw je wykończ. Teraz wyjdź na środek platformy i wejdź w tryb snajpera. Musisz wstrzelić [illegible] Shella do dziury w bryle. Pamiętaj, że z moździerza nie strzela się w liniach prostych. [illegible] Jeżeli [illegible] Ci Mortar Shells, to automatycznie pojawiają się one na platformie, na której się znajdujesz.



Kiedy trafisz, kopuła eksploduje, odsłaniając ukrytych tam przeciwników. Z nieba spadnie dwóch Dogan Boysów. Rozwal ich, a następnie przy użyciu spadochronu poleć na świeżo zdobytą platformę. Na miejscu weź paczkę granatów i ustaw się do kolejnego strzału z moździerza. Nie stój na kamieniach, gdyż z tej pozycji strzał Ci się nie uda. Tak jak uprzednio, po wybuchu kopuły wyeliminuj dwóch Dogan Boysów. Poleć na kolejną platformę i tam powtórz cały manewr. Z ostatniej platformy dostrzeżesz dziwną konstrukcję z rur w oddali. Poleć tam.

Okrążaj konstrukcję, aż dostrzeżesz wejście. Wejdź tam a znajdziesz apteczkę (+25). Rozwal laser i wspinaj się po rampie. Na końcu znajdziesz takie samo pomieszczenie jak u podstawy rampy. Weź apteczkę (+25) i wyjdź przez drzwi.

W oddali zobaczysz platformę z wentylatorem. Poleć na [illegible] stań na wentylatorze i otwórz spadochron. Polecisz [illegible] do Bossa tego poziomu.

Checkpoint [illegible]

[illegible]czem do zwycięstwa w tej walce jest tryb snajperski. Z początku wydaje się to wszystko trudne, ale to tylko kwestia pozostawania w ruchu. Arena, na której walczysz, podzielona jest na dwa poziomy: wyższy i niższy. Jeżeli rozpoczynając walkę masz duży poziom energii, nie musisz wchodzić na niższy poziom. Gdzieś w pobliżu znajduje się apteczka (+50), ale nie bierz jej od razu, poczekaj, aż trochę oberwiesz. Jeżeli będziesz potrzebował więcej apteczek w trakcie walki, będziesz się musiał pofatygować na niższy poziom pilnowany przez dwóch Doganów. Jednak nawet jeżeli ich wykończysz, na ich miejsce zaraz pojawi się dwóch następnych. Aby temu przeszkodzić, zestrzel z karabinu snajperskiego błękitny talerz krążący nad areną.

Statek atakuje Cię promieniami laserowymi z dział poruszających się rotacyjnie. Uskakując na boki można łatwo ich unikać. Zajmuj pozycję tuż przed dziurą, z której właśnie wyfrunąłeś. Wejdź w tryb snajperski i pozosta[illegible]chu. Możesz oglądać swoje położenie w małym [illegible] prawym górnym rogu ekranu. Twoim pierwszym cel[illegible] cztery kule zamykające na środku statku. Rozwal je, [illegible] czas będąc w ruchu. Nie używaj pełnego zbliżenia, gdyż będziesz widział stosunkowo mały wycinek statku. Pamiętaj, że masz nieskończoną liczbę kul snajperskich, więc po prostu wal, [illegible] wlezie. W końcu trafisz w to, co trzeba.

Kiedy rozwalisz cztery kule, statek się przekształci. Teraz Twoim celem jest pojedyncza kula zamkow[illegible] samym cen[illegible]. Nie musisz [illegible]

[illegible]

[illegible]tatecznie Mr. Frog pofatyguje się do Ciebie osobiście. [illegible] jeszcze nie używałeś Super Chainguna, teraz jest [illegible] moment. [illegible] Cię kosz[illegible] [illegible]asna). Kiedy [illegible] Froga do [illegible] misja [illegible] dobie[illegible]

[illegible]

Checkpoint 2A

Aby dotrzeć bezpiecznie do Alien Orbitera, Max musi manewrować torpedą w celu uniknięcia kolizji z meteorytami. Meteoryty są różnych rozmiarów i poruszają się z różnymi prędkościami. Jako że możliwości manewrowe torpedy są stosunkowo ograniczone, a meteoryty generowane na ekranie losowo, oprócz umiejętności będziesz musiał liczyć po prostu na łut szczęścia.

Na statku Dr. Hawkins daje Ci wykład na temat możliwości Maxa. Weź leżące w pobliżu trzy sztuki Magnum. Doktorek objaśni, jak robić użytek z dwóch par łapek Maxa. Rozwal ścianę obok swojej torpedy. W pomieszczeniu znajdującym się za nią rozwal drzwi i pobiegnij korytarzem, rozwalając po drodze pałętające się pod nogami paskudztwa. Dotrzesz do pomieszczenia przypominającego dyskotekę. Ze środka capnij UZI. Są tu cztery boczne pokoje - w dwóch znajdują się baterie AA, zaś w pozostałych znajdują się jakieś zielonkawe maszynki na suficie. Po rozwaleniu obydwu otworzą się drogi do drzwi prowadzących dalej. Rozwal drzwi, zabierając po drodze Car Battery. Ruszaj dalej nowo otwartym korytarzem.

Checkpoint [illegible]

[illegible] barykady. Rozwal ją i wbiegnij w [illegible] będą Cię tu atakowały kolejne rzesze wrogów, [illegible] zawracaj sobie głowy wytłuczeniem ich wszystki[illegible] biegnij cały czas do przodu, rozwalając kolejne barykady. W końcu dotrzesz do następnych zamkniętych zielonych drzwi. Rozwal je i wejdź do tunelu najeżonego laserami. Najlepszą taktyką tutaj jest ciągłe pozostawanie w ruchu, uskoki na boki i robienie masy zygzaków (tylko się nie pomyl, bo jak w niewłaściwym momencie zrobisz zyg, zamiast zak, to praszczaj Wania!), wtedy lasery nie zdążą Cię namierzyć. Możesz też zabawić się w Psiego Arnolda S. i wszystkie je rozwalić. Niszcz wszystkie przeszkody, aż dotrzesz do dużego odkrytego obszaru. Wszędzie dookoła pełno zielonego badziewia, a na dodatek samoloty prowadzą ostrzał z powietrza. Są tu trzy bunkry zawierające generatory Obcych, które oczywiście musisz rozwalić. Znajdują się one w dość sporych odległościach od siebie, musisz więc cały czas być w ruchu. Dookoła rozsiano pełno amunicji, więc nie żałuj jej zielonym pokrakom. Kiedy zniszczysz trzeci generator, na końcu prawej odnogi terenu otworzą się drzwi. Przejdź przez nie i pobiegnij dalej niebieskim korytarzem, zakończonym zielonymi drzwiami. Rozwal je i przejdź dalej.

Checkpoint 2C

Weź znajdujący się przed tobą Jetpack. Będzie on nieodzownym elementem dalszych przygód Maxa. Zauważ dziwaczną maszynę na wprost siebie - to stacja paliwowa dla Jetpacka. Kiedy zacznie Ci się kończyć paliwo, wystarczy do niej podejść, a po paru chwilach problem będzie rozwiązany. Weź dwie baterie AA znajdujące się na przeciwnych końcach pomieszczenia. Znajduje się tu też dwoje drzwi. Za każdymi z nich może znajdować się jakaś przydatna rzecz, lecz można też po prostu w mordę dostać (jak w życiu, nie?). Masz [illegible] Magnum lub AA Battery, jednak jeżeli będz[illegible] zbyt często, dostaniesz apteczkę (+20).

Wróć do stacji paliwowej. Naładuj Jetpacka na 100. Nad tobą znajduje się błękitna platforma. Wleć na nią. Wyżej znajduje się sześciokątny pomarańczowy właz. Przeleć przezeń wyżej. Znajdziesz się w komnacie wypełnionej laserami. Wyląduj na krawędzi i zacznij biegać w kółko, strzelając przy okazji do laserów. Jeżeli będziesz szybko się [illegible] nie odniesiesz większych obrażeń. Kiedy unieszkodliwisz wszystkie lasery, sprawdź zapas paliwa w Jetpacku. Jeżeli masz braki, zleć na dół i zatankuj na stacji. Następnie ponownie stań pod pomarańczowym włazem i leć w górę. Tym razem jednak nie zatrzymuj s[illegible] [illegible]żonym piętrze i leć dalej. Wylądujesz w identy[illegible] pomieszczeniu, tyle że tu lasery nie są jeszcze unieszkodliwione. Wyląduj na krawędzi i stosując poznaną już metodę napraw to niedopatrzenie. Zatankuj i całą operację powtórz na poziomie trzecim. Zatankuj paliwo, wróć na niebieską platformę i tym razem nie [illegible] na żadnym z poziomów, wleć na samą górę.

Znajdują się tu trzy występy. Na wszystkich znajdują się generatory i kilku Dogan Boysów, zaś tylko na jednym z nich jest stacja paliwowa. I to na nim musisz wylądować, zanim skończy Ci się paliwo. Rozwal wszystkie generatory i wystrzelaj obcych, a następnie zatankuj. Wzleć ponad platformę znajdującą się u kopuły pomieszczenia i rozwal dwu Bifsów. Następnie wyląduj na niej i weź Car Battery.

Ponad tobą znajdują się trzy dokładnie takie same sale z laserami. Stosując znany już sposób dostań się na samą górę. Znajdziesz się w pokoju z trzema wyjściami. Dwa z nich działają dokładnie tak samo jak te na dole - możesz dostać coś użytecznego, ale jeżeli będziesz nachalny... Zebrawszy sprzęt, rozwal zielone drzwi, za którymi czeka Cię kolejny tunel z laserami. Na jego końcu znajdują się cztery Uzi i AA battery. Dalej ciągnie się kolejny szeroki tunel, podobny trochę do tego, przez który przechodziłeś jakiś czas temu. Obcy rozmnażają się tu [illegible] próbować ich wszystkich wykoń[illegible] rozwalaj tylko tych, którzy staną ci na drodze. Na środ[illegible] będzie jeden B[illegible] ten może przysporzyć Ci [illegible] czterech Uzi, pamiętając [illegible]

Na końcu tunelu przebiegnij przez drzwi, a za nimi przez kolejny tunel kończący się wysokim kominem.

Checkpoint 2D

Musisz skakać z platformy na platformę, aż dotrzesz na samą górę. Podczas wspinaczki będą towarzyszyły Ci rechoty ze strony przyglądających się widowisku Dogan Boysów. Z najwyższej platformy dostrzeżesz unoszącą się w powietrzu stację paliw. Musisz tak wymierzyć skok, żeby zacząć spadać pod stacją. Kiedy znajdziesz się w pobliżu niej, natychmiast zaczniesz tankować paliwo. Kiedy zaczniesz spadać, włącz Jetpack i znowu podleć do stacji. Używaj minimalnej ilości paliwa, żeby utrzymać się w powietrzu nieopodal pompy, do czasu aż zatankujesz przy niej. Wtedy wciśnij gaz do dechy i leć cały czas w górę. Znajdziesz się w znanym już Ci pomieszczeniu z laserami. Rozpraw się z nimi jak uprzednio. Na środku pokoju znajduje się stacja paliw, więc jeżeli masz braki, to się nie krępuj i bierz, ile potrzebujesz. Nad tobą znajdują się jeszcze dwa takie pokoje jak ten, do którego trafiłeś. Po przejściu ich w ten sam sposób co uprzednio znajdziesz się w większym pomieszczeniu. Wleć na któryś z występów i odsapnij chwilę.

Checkpoint 2E

W pokoju tym znajdują się trzy wejścia. [illegible]wadzą do znanych ci już "drzwi zagadek-niespodziewajek", za którymi możesz znaleźć różne przydatne rzeczy, ale także tych, którzy nie lubią nachalnych gości. Zaopatrzywszy się w Magnum i AA Batteries ruszaj do trzeciego wyjścia. Przejdź znajdujący się za nim tunel, uważając na ogień laserowy. W końcu dotrzesz do komnaty bossa tego etapu. Weź Car Battery i podejdź do krawędzi, aby wywołać przeciwnika.

[illegible] jest olbrzymia obracająca się na wszystkie strony kula, podobna trochę do tych, jakie spotykamy na dyskotekach. Kłopot w tym, że ta chce Cię zabić. Dobrą wiadomością jest to, że w przypadku tego bydlęcia nie będziesz musiał używać precyzyjnych strzałów, wystarczy stare dobre ładowanie, [illegible] wlezie.

Na początku walki kula będzie w ciebie waliła z zielonych występów znajdujących się na niej. Unikaj strzałów i pozbieraj porozrzucane dookoła użyteczne rzeczy. W wyższej części pomieszczenia znajdują się Uzi, więc jeżeli masz braki, to możesz po nie podlecieć. Stacja paliwowa znajduje się na parterze. Jednakże, jeżeli do tej pory oszczędnie plułeś ogniem, dobrodziejstwa z niższych poziomów powinny Ci wystarczyć. Uzi i AA Batteries są rozsiane pomiędzy niebieskimi banerami w zewnętrznej części pomiesz-

[illegible]. Znajduje się tu też Car Battery. Zachowaj ją jednak na krytyczne chwile.

[illegible] możesz zaatakować z dowolnego punktu pomieszczenia. Zajęcie pozycji przy jednej z niebieskich kolumn może dać Ci chwilę odpoczynku od ciągłego ognia przeciwnika. Jeżeli kryjówka zostanie spalona, najlepszą pozycją jest występ, na który trafiłeś zaraz po wejściu do pomieszczenia. Pozbieraj więc wszystko i użyj Jetpacka, aby tam wrócić.

Na początku walki twoim celem są zielone występy. Bierz Uzi we wszystkie łapy i wal, ile wleźie. Kiedy zniszczysz któryś z występów, z dziury po nim wystrzeli olbrzymia struga światła, która będzie Ci szkodzić. Unikaj jej stosując uskoki w bok i podskakując. Kula kręci się na dwóch osiach – pionowej i poziomej, więc nie jest zawsze możliwe uniknięcie trafienia promieniem, ale jeżeli masz dużo zdrowia, nie musisz martwić się przypadkowymi trafieniami.

Kiedy wszystkie występy zostaną zniszczone, skoncentruj swój ogień na samej kuli. Każda część kuli ma swój własny pasek energii, czeka Cię więc długa robota. Rozwal wszystkie kawałki, cały czas unikając ataków. Kiedy wszystkie kawałki odpadną, na środku pozostanie intensywnie jaśniejąca kula białego światła. Jej ataki będą bardziej gwałtowne, ale też mniej celne. Jeżeli masz wystarczającą ilość zdrowia, stań w jednym miejscu i grzej w kulę tak długo, aż walka dobiegnie końca.

Misja 3: Doktor Hawkins

Jako że Kurt i Max zostali porwani przez Schwang Schwingą (to duże, niebieskie bydlę), zadanie ich odbicia spada na barki doktora Hawkinsa.

Checkpoint 3A

Zaczynasz w kuchni, gdzie komputer pokładowy udzieli kilku wskazówek na temat sterowania poczynaniami doktora. Przy okazji nauczysz się, jak się robi tosty. Jako że zabrałeś już bochenek i toster, capnij jeszcze tylko Mr. Fizzies z lodówki i przejdź do pokoju. Z baru zabierz brudne ręczniki i trzy butelki sosu. Przed wyjściem zatańcz koło szafy grającej. Wprawdzie nie daje to żadnych efektów, ale zabawnie wygląda. Wyjdź z pokoju i podążaj korytarzem, aż dotrzesz do skrzyżowania. Przejdź przez drzwi z niebieskimi schodami i idź korytarzem, aż trafisz na mostek.

Zabierz taśmę klejącą, podziwiaj widoki za szybą, a następnie wróć do skrzyżowania. Teraz wybierz drzwi z białymi schodami. Ta droga prowadzi do łazienki? (lavatory). Zabierz brudne ręczniki z obydwu umywalek, a następnie wejdź do kabiny i czyń swoją powinność. Twoje poczynania spowodują wybuch. Zabierz rury i suszarkę z podłogi. Pamiętaj, żeby umyć ręce przed wyjściem, gdyż w przeciwnym wypadku zostaniesz porażony za nieprzestrzeganie higieny osobistej. Możesz też przy okazji połączyć brudne ręczniki z sosem w celu uzyskania koktajlów Mołotowa. Są one bardzo przydatne w wymiataniu większych skupisk przeciwników.

Wróć do skrzyżowania i skieruj się do drzwi z zielonymi schodami. Przejdź korytarzem, aż trafisz do ogrodu. Tu połącz suszarkę z rurami w celu otrzymania dmuchawy. Na drugim końcu ogrodu znajduje się grupka Dogan Bossów. Zaś w kącie pomieszczenia tkwi twoja gigantyczna drapieżna roślinka Kermit. Wystarczy, że przy użyciu dmuchawy będziesz spychał Doganów w zasięg jego [illegible], a Kermit zajmie się resztą. Pamiętaj tylko, żeby [illegible] chwilę po zadmuchaniu jednego Dogana [illegible] miejsce, aby Kermit nadążył z trawieniem. [illegible] dmuchawa może spychać nie tylko [illegible], ale też ogniste kule, które w ciebie [illegible] wystrzeliwują. Wystarczy więc, że będziesz ustawiony cały czas przodem do Doganów, a nic nie może Ci się stać. Jeżeli któryś dobierze Ci się do tyłka, to szybko zmień pozycję.

Kiedy Kermit zeżre wszystkich znajdujących się w ogrodzie Doganów, podziękuje Ci za przekąskę i w zamian zamieni twój zwykły toster na wersję atomową. Teraz możesz strzelać podskakującymi, atomowymi tostami. Wejdź w otwarte przez Kermita drzwi. Trafisz do windy, która zawiezie Cię do czegoś na kształt koszmaru hydraulika.

Checkpoint 3B

To pierwszy z serii pokojów, w których musisz wykonywać trudne skoki z jednego wystającego dźwigara na inny. Właśnie przed jednym z nich znajdujesz się teraz. Powoli przejdź po nim do przodu, a następnie przeskocz na zakrzywioną rurę po lewej. Z niej wykonaj skok na następną taką rurę znajdującą się na wprost Ciebie. Teraz zeskocz z rury na wystający z centralnej kolumny dźwigar znajdujący się pod tobą. Jeżeli podczas tych manewrów wpadniesz do wody, szybko biegnij do wystającego dźwigara i wskocz na niego.

Tak czy siak, jesteś przy dziurze, z której wylewa się woda. Zrób użytek z taśmy klejącej, by naprawić ten problem. Teraz zeskocz na dół i zabierz wijący się kabel. Połącz go z rurami, a otrzymasz drabinę. Stań na czerwonym X (X marks the spot!) znajdującym się na podłodze i użyj drabiny. Po wspinaczce spójrz w stronę zewnętrznej ściany, a następnie w dół. Pod tobą znajduje się kolejny wystający ze ściany dźwigar ze znajdującym się na nim X-em. Zeskocz na niego i znowu użyj drabiny. Wylądujesz na wysoko położonej stalowej wrędze. Podejdź do zewnętrznej ściany, wskocz na krawędź, a następnie przejdź do wejścia po lewej.

[illegible] zakratowanym przejściem, aż trafisz do następnego pomieszczenia. Wejdź na belkę znajdującą się na wprost [illegible]. Dojdź do jej końca, a następnie wskocz na belkę [illegible] do tej, na której się znajdujesz. Podejdź do [illegible] znajdującego się na jej krawędzi i użyj drabiny. [illegible] się na rurę. Wskocz na dźwigar, który z [illegible]. Idź nim do przodu, aż dotrzesz do kolejnego dźwigara przechodzącego pod spodem. Obróć się w lewo, [illegible] niego, idź do przodu, aż dotrzesz do skupiska belek wystających z głównego cylindra. Wskocz na pierwszą, potem przeskocz wyżej, a stamtąd wprost do kolejnego zakratowanego przejścia. Podążaj nim, aż trafisz do kolejnego pomieszczenia.

Tu masz po raz pierwszy okazję wykorzystać w akcji atomowy toster. W pomieszczeniu, do którego zaraz wkroczysz, znajdują się trzej Doganowie. Weź pod uwagę, że masz nieskończoną liczbę strzałów, oraz fakt, że tosty odbijają się od ścian. Wykorzystaj tę cechę w celu [illegible] icenia swoich ataków. Ostrzeliwując zielonych [illegible] wykorzystywaniu ścian jako osłon [illegible].

Kiedy wytłuczesz wszystkich [illegible] musisz wskakiwać na coraz [illegible] trzesz do zakratowanego [illegible] belkę leżącą na podłodze [illegible] dźwigar wystający z centralnej [illegible] wyższy, po prawej stronie od ciebie. Z niego [illegible] wykonać skok na dźwigar wystający po lewej i wyżej. Skok jest dość trudny, musisz się odbić mniej więcej w połowie, a celować w miejsce, gdzie dźwigar wystaje z kolumny. Stamtąd skocz na belkę wystającą z zewnętrznej ściany. Teraz już nie powinieneś mieć problemu z wybieraniem obiektów kolejnych skoków. Kiedy dotrzesz do metalowego pierścienia opasującego kolumnę, wskocz na niego, przejdź po nim, a następnie po belce prowadzącej do pierścienia biegnącego wzdłuż zewnętrznej ściany, wskocz na niego i dojdź do zakratowanego przejścia. Przejdź nim do kolejnego pomieszczenia.

Wejdź na belkę na wprost Ciebie, obróć się w lewo i spójrz w dół. Widzisz tę wystającą belkę? Na niej właśnie musisz wylądować. Teraz idź po niej prosto, wskocz na kolejną sterczącą pod zakratowanym przejściem, a z niej do przejścia.

Checkpoint 3C

W następnym pomieszczeniu idź pierścieniem okalającym zewnętrzną ścianę w prawo, aż dojdziesz do belki, która będzie zagradzać Ci drogę, wskocz na nią, a potem skacz z belki na belkę aż dojdziesz do windy. Kiedy ta będzie w najniższym położeniu, wskocz na nią i podjedź do góry. Kiedy będziesz mijał zakręconą rurę, wskocz na nią, a następnie z niej wykonaj skok do kolejnego zakratowanego przejścia, znajdującego się w ścianie.

Za przejściem znajdziesz kolejne rozległe pomieszczenie. Wejdź na belkę znajdującą się na wprost, z niej zaś na biegnącą prostopadle wręgę. Obróć się w lewo, dojdź do czerwonego X-a i użyj drabiny. Znajdziesz się na dźwigarze z kolejnym X-em. Powtórz operację z drabiną, a wylądujesz na jeszcze jednym dźwigarze. Spójrz w dół. Skocz na belkę znajdującą się pod tobą, a z niej do kolejnego zakratowanego przejścia. W następnym pomieszczeniu zejdź na metalowy pierścień biegnący wzdłuż zewnętrznej ściany pomieszczenia i idź po nim w prawo, aż dotrzesz do drzwi, za którymi znajduje się winda. Właź do środka i w drogę.

Checkpoint 3D

[illegible] hangarze z tajemniczą kratą. Na [illegible] znajdź [illegible] w ścianie po lewej. [illegible] do góry, aż do[illegible] akwarium [illegible] hangarze [illegible] z akwarium do kanałów znajdujących się pod spodem. Teraz będziesz miał okazję zagrać Huckleberry Finem.

Huckleberry Fin

Występ Huckleberry'ego w MDK 2 sprowadza się do znalezienia guzika i naciśnięcia go. Aby tego dokonać, musisz przedostać się przez nieprzyjazne kanały najeżone minami i Killer Pike (Szczupak Morderca). Używaj klawiszy kierunkowych, aby sterować Finem, zaś przycisk, który ustawiłeś jako strzał, tym razem będzie służył do włączenia u naszej małej rybki turbo. Miny są łatwe do ominięcia, po prostu skieruj nos tam, gdzie ich nie ma i włącz dopalacz. Pike to trochę bardziej skomplikowana sprawa. Jeżeli Cię zobaczy, to Cię przekąsi. [illegible] obok Ciebie, a następnie płyń za [illegible]. Jeżeli wpłyniesz do jakiegoś tunelu [illegible], już jesteś konserwą.

Kiedy wpłyniesz [illegible] będzie błyskał [illegible] na różowo, a potem na zielono, znalazłeś się we właściwym miejscu. Podpłyń do guzika, aby go nacisnąć.

Kiedy guzik zostanie wciśnięty, [illegible] doktorkiem. Drzwi hangaru [illegible] kowany przez Doganów. Nie [illegible] czyć. Wystarczy, że [illegible] czysz na windę. Na górze [illegible] wzdłuż ściany i podążaj [illegible] mi znajduje się winda. Wsiadaj [illegible].

Checkpoint 3E

[illegible] zeniu, do którego trafisz, [illegible] Bif [illegible] mógł wykorzystać pełne możliwości [illegible]. Obróć się w prawo i celuj w [illegible] wego pudła. Jeżeli dobrze wycelujesz, [illegible] po odbiciu trafić prosto w Bifa. Manewr [illegible] gać pewnego treningu, ale tym sposobem [illegible] musisz stawać do walki z przeciwnikiem twarzą w twarz. Jeżeli ustawisz się w dobrym punkcie, energetyczne strzały Bifa nie dosięgną Cię.

Kiedy [illegible], podejdź do dużego przełącznika na środku pomieszczenia. Załóż na głowę akwarium i przestaw

przełącznik. To spowoduje otwarcie drzwi hangaru na drugim końcu pomieszczenia. Próżnia zacznie wszystko wysysać, włącznie z tobą. W połowie drogi do przestrzeni kosmicznej podniesiesz magnes. Szybko połącz go z taśmą klejącą, a otrzymasz buty magnetyczne, które pozwolą Ci się w miarę normalnie poruszać.

Teraz czeka Cię spacerek po pomoście zawieszonym w próżni. Uprzykrzać go będzie znajdujący się w pobliżu krążownik kosmiczny, który zacznie walić do Ciebie z dział pokładowych. Przyjęcie jednego takiego strzału na wątłą klatę doktorka jest prawie pewną śmiercią, musisz więc unikać ich za wszelką cenę. Najlepszą taktyką jest zatrzymanie się za każdym razem, kiedy usłyszysz, że zbliża się do Ciebie wielkie bum. Upewnij się, że salwa nakierowała się na Ciebie, [illegible] biegnij do przodu. Konsekwentne [illegible] tej taktyki pozwoli Ci dotrzeć na drugi koniec [illegible]. Przebycie całej drogi za jednym zamachem [illegible], ale najprawdopodobniej zostanie [illegible]. Pamiętaj też, że na pomoście znajdują się [illegible] płyty. Jeżeli będziesz znajdował się na [illegible] akurat wtedy, kiedy trafi w nią salwa ze statku, od[illegible] [illegible] obrażenia, nie wspominając o tym, że jeżeli [illegible] z niej nie zeskoczysz to pożeglujesz razem z [illegible] kosmos.

W pomieszczeniu po drugiej stronie znajduje się winda, która zawiezie Cię prosto na spotkanie z Bossem tego etapu [illegible]jakim BFB. Dysponuje on trzema rodzajami ataków, które opisujemy poniżej.

1. Zrzucanie bomb - najbardziej typowa i w sumie najmniej groźna forma ataku polega na zrzucaniu bomb, które skaczą po całym obszarze. Bezpośrednie trafienie przez jedną z nich jest wprawdzie dość szkodliwe, ale też bardzo łatwe do uniknięcia. Po prostu musisz szybko poruszać się dookoła. Jeżeli możesz, staraj się zniszczyć bomby, kiedy znajdują się jeszcze w powietrzu.

2. Piranie - torpedy. Lądują one na arenie w liczbie [illegible] czym starają się Ciebie dogonić i odgryźć [illegible] stosunkowo trudne do uniknięcia, jedyny [illegible] skakanie dookoła jak wariat do czasu [illegible].

3. Atak energetyczny, w formie fali [illegible] podłodze. Może przybrać dwa rodzaje - albo jest to fala, która przemieszcza się od jednego końca areny do drugiego, albo [illegible]staje na środku areny i przemieszcza się jednocześnie [illegible] obydwie strony. Kiedy fala jest już tuż tuż [illegible] [illegible] do góry.

[illegible] urządzeń [illegible] przełączniki. Przestaw najpierw ten obok [illegible], skorzystaj z teleportera, kiedy znajdziesz się po [illegible] stronie sali, przestaw drugi przełącznik i podbiegnij [illegible] guzika. Kiedy BFB [illegible] wiązki energetycznej [illegible] W efekcie BFB [illegible] wiązki [illegible] raz te [illegible] twój przeciwnik straci swoją osłonę.

Teraz znów zrób użytek z atomowego tostera i wal w BFB tak długo, aż [illegible]. Miej na uwadze, że w tym stadium walki [illegible] bardziej agresywny [illegible] więc uważać.

Misja 4: Kurt

Checkpoint 4A

Rozpoczynasz ten etap stojąc przed zamkniętymi na głucho drzwiami. Odwróć się i weź Sniper Shield znajdującą się w rogu. Ustaw się przed szklaną szybą i załóż dopiero co zdobytą tarczę. Zrób zbliżenie na Bifa widocznego na horyzoncie, a konkretniej na oczko w pasie. Jednym strzałem rozwal szybę, a drugim spróbuj natychmiast wyeliminować Bifa. Na otwartym terenie poza szkłem znajdują się jeszcze dwaj Bifowie. Załatw ich używając cały czas tarczy, aby zaoszczędzić na zdrowiu.

Teraz [illegible] patrolujących powietrze [illegible] Super Chain Gun z jednego rogu [illegible] po drugiej stronie [illegible] do niebieskiego [illegible] środka. Kiedy tunel zacznie gwałtownie [illegible] zamortyzowania upadku [illegible] pojemniku. W [illegible] prowadzące do małej [illegible] Sniper Grenade. Jeżeli pobiegniesz [illegible] i wskoczysz na drugi, to daleko po lewej dostrzeżesz Cloak. Jeżeli jednak się na niego połakomisz, nie będziesz mógł zdobyć łakoci znajdujących się w drugim pojemniku. Podejdź do jego krawędzi, zrób obrót o 180 stopni i krok do tyłu, a następnie używając spadochronu opuść się do środka pojemnika. W środku znajdziesz granaty, Dummy Decoy i granat Black Hole. Jeszcze lepszym sposobem jest pofatygowanie się najpierw po Sniper Grenade, a następnie wędrówka po krawędzi przy ścianie do końca pomieszczenia, skąd również można wskoczyć do ostatniego pojemnika.

Teraz zeskocz na arenę znajdującą się niżej. Znajduje się na niej para Super Doganów oraz generator produkujący Samsite'ów. Uzbrój się w Super Chainguna i jak najszybciej rozwal Doganów. Ich strzały z broni energetycznej są automatycznie naprowadzane i mogą narobić Ci dużo [illegible]. Następnie rozwal generator, pod którym [illegible] kula zamkowa. Strzel w nią ze [illegible] [illegible]wo otwarte drzwi.

Podążaj tunelem, aż dotrzesz do [illegible] kach po obu bokach masz Sniper Shields, które za chwilę mogą Ci się bardzo przydać. Teraz spójrz na środek pomieszczenia. Patroluje je mała armia Kul. Twoim zadaniem jest wystrzelać je wszystkie, gdyż jeżeli tego nie uczynisz, będą Ci bardzo przeszkadzały podczas dalszej rozgrywki.

Zajmij pozycję po lewej lub prawej stronie od wejścia. Kiedy wystrzelasz wszystkie Kule w zasięgu twego wzroku, przejdź na drugą stronę. Niektóre Kule są trudne do zauważenia, [illegible] trasami, często są przez coś zasłonięte [illegible] będziesz musiał [illegible] aby zorientować się, kiedy [illegible] trafić. [illegible] mowa o trafianiu, poczekaj, aż konkretna Kula zatrzyma się na chwilę w miejscu. Trafienie jej, kiedy się rusza, jest prawie niemożliwe.

[illegible] w stosunkowo dużej odległości od [illegible] Cię atakowały. Jeżeli jednak tak zrobią, nie jest trudno unikać ich strzałów. Pozostań w try[illegible] i uskakuj na boki (strafe). Kiedy oczyścisz [illegible] się w stronę centrum pomieszczenia. Strzel w kulę zamkową pod wietrznikiem, aby go włączyć, a następnie podleć na strumieniu powietrza do [illegible]tego pierścienia. Jeżeli tego potrzebujesz [illegible] [illegible] się tu apteczkę (+50).

[illegible] apteczki znajdują się cztery unoszące [illegible] [illegible]. Strzelenie do każdej z nich ze snajperki spowoduje pojawienie się nad nią na kilka sekund platformy. Aby przedostać się dalej, musisz [illegible] pierwszej kuli (licząc od lewej), szybko wskoczyć na [illegible] platformę, strzelić do drugiej kuli i wskoczyć na [illegible], zanim ta, na której się znajdujesz, zniknie. Operację tę musisz powtórzyć jeszcze dwa razy. Stojąc na ostatniej platformie, strzel w kulę znajdującą się pod widocznym przed tobą wentylatorze. Następnie szybko wskocz na wirnik. Cały ten manewr trzeba wykonać dość żwawo, wymaga on też szybkiego przechodzenia z jednego trybu do drugiego i celnego strzelania, ale po kilku próbach powinno Ci się udać.

Teraz spójrz w górę. Nad tobą znajdują się trzy kule zamkowe, po trafieniu w które pojawiają się platformy. Czeka Cię zadanie takie samo jak poprzednio. Strzel w środkową kulę, szybko podleć na strumieniu powietrza do góry, wskocz na platformę, strzel w trzecią kulę, wskocz na otwartą platformę, podbiegnij do jej krawędzi i spójrz w dół. Po prawej dostrzeżesz kulę zamkową znajdującą się pod wietrznikiem. Szybko strzel w nią ze snajperki i wskocz na wietrznik, zanim [illegible], na której stoisz, zniknie. Nad wietrznikiem [illegible] dziesz się naprzeciw [illegible] przodu, aż dotrzesz [illegible] znajdują się [illegible] +50. Jeżeli jesteś [illegible] stępnie przejdź [illegible] do następnego p[illegible].

Checkpoint 4B

Rozejrzyj się dokładnie dookoła. Znajdujesz się w pionowym tunelu. U jego podstawy znajduje się trąba powietrzna. Na coraz większych wysokościach znajdują się małe niebieskie wnęki, zaś na samej górze znajduje się wyjście, obok którego lata jedna Kula. Obrazu dopełniają trzy kule zamkowe, które w trójkącie latają w górę i w dół. Dookoła każdej z nich wytworzył się mały pęd powietrza. Jeżeli w którąś z nich trafisz, zatrzymuje się na danym poziomie.

Zacznij od przeskoczenia do wnęki przed Tobą. Twoim zadaniem jest zatrzymanie trzech kul w takim układzie, abyś wykorzystując ich pęd powietrza mógł za pomocą spadochronu dolecieć do wnęki znajdującej się wyżej. Ogólna zasada jest taka, żeby kulę przelatującą najbliżej danej wnęki zatrzymać na poziomie oczu Kurta, następną gdzieś tak pośrodku drogi, którą musisz pokonać, a ostatnią gdzieś [illegible], na którą chcesz się dostać. Teraz otwórz spadochron nad najbliższą kulą, poczekaj aż pęd powietrza wzniesie Cię wyżej, przeleć nad środkową kulę, poczekaj, podleć nad trzecią, a kiedy ta wywinduje Cię w górę, powinieneś doskoczyć do wnęki. Teraz odblok[illegible] a następnie ponownie zatrzymaj je we[illegible] sady, tak, aby dostać się do kole[illegible] występu.

Operację tę powtarzaj tak długo aż znajdz[illegible] wejściu. Pamiętaj, aby w czasie drogi unikać strzałów Kul do czasu aż znajdziesz się na tyle wysoko położonym występie, że będziesz mógł ją rozwalić.

Za drzwiami znajduje się korytarz najeżony laserami. Przezygzakuj dalej, używając kolumn jako osłon. Kiedy wyjdziesz z korytarza, przejdź do przodu i weź granat. Teraz [illegible] snajperski i zastrzel dwóch Bifów (je[illegible]). Pamiętaj o używaniu tarczy.

[illegible]wej znajduje się wietrznik. Wskocz na [illegible] spadochron. Kiedy podlecisz ku górze, skieruj się do korytarza po lewej. Przejdź przez drzwi i znajdujący się za nimi kręty korytarz. W pomieszczeniu, do którego trafisz, znajdziesz Homing Sniper Shell, Sniper Shield i dwie apteczki
(+25). Wróć do pomieszczenia z wietrznikiem i opadnij na dolny poziom. Po lewej i prawej znajdują się drzwi. Te po prawej zabiorą Cię do pokoju z pięciorgiem drzwi niespodziewajek i apteczką (+25). Za drzwiami najbardziej na lewo znajduje się wnęka z dwiema apteczkami (+25). Po otworzeniu pozostałych dostaniesz po prostu w nos. Wróć z powrotem [illegible] drzwi po lewej.

Po przejściu krótkiego korytarza trafisz do pomieszczenia, w którym znajdziesz po jednym z przedstawicieli poniższych gatunków: Bif, Grunt, Dogan Boy i Conehead. Stań w [illegible] i strejfując w trybie snajperskim rozwal Bifa, a następnie weź w łapy Super Chaingun i rozwal resztę. Pamiętaj, aby wykończyć Grunta, musisz najpierw przewrócić go ogniem ciągłym z karabinu, a kiedy będzie leżał, przejść w tryb snajperski i jednym strzałem rozwalić mu akwariowaty łeb.

Kiedy wytłuczesz wszystkich, wbiegnij na oświetloną scenę. Odwróć się w stronę Doganów znajdujących się na widowni. Zostaniesz poinstruowany, żeby tańczyć. Łaź na boki oraz w przód i w tył, cały czas pozostając w świetle reflektorów do końca muzyczki. Jeżeli Ci się to uda, szyba oddzielająca widownię od sceny wybuchnie, a do ciebie zaczną zbliżać się Doganowie. Wykończ ich, a następnie opuść pomieszczenie przez drzwi, które pojawiły się za Tobą.

Po przebyciu kolejnego krętego korytarza trafisz na otwartą przestrzeń. Jak poprzednio, zniszczenie trzech generatorów rozsianych dookoła otworzy drzwi na drugim końcu obszaru. Pamiętaj o zebraniu wszystkich walających się dookoła granatów. Nie musisz wykańczać wszystkich Doganów - to strata czasu i energii. Po prostu zrób, co do ciebie należy, i właź w drzwi po drugiej stronie (dopóki nie rozwalisz trzech generatorów, drzwi te są drzwiami z niespodziewajką).

W następnym pomieszczeniu trafisz na trzech Bifów. Dwaj są po obu stronach ogniska, a trzeci kryje się za nim. Rozwal ich ze snajperki (pamiętaj o tarczy). Następnie wznieś się na spadochronie nad ogniskiem. Trafisz do małego pomieszczenia, skąd zabierz apteczkę (+50), płaszcz i granaty. Wróć na dół i przejdź przez drzwi po drugiej stronie pomieszczenia. Przejdź przez kamienny tunel. Trafisz do pokoju napakowanego laserami. Na dole znajduje się dwóch Bifów. Jeżeli masz płaszcz, teraz byłby dobry moment na jego użycie. Uaktywnij go zaraz po wejściu do kamiennej rury. Następnie wleć do pomieszczenia, wskocz pod wietrznik, zabierz apteczkę (+25) i strzel w kulę zamkową. Następnie zabieraj swój tylek z powrotem na górę. Jeżeli płaszcza nie masz, będziesz musiał wytłuc całe towarzystwo starym sposobem (snajperka + osłona). Tak czy siak, otwórz spadochron nad wietrznikiem, a następnie wleć do jednego z kamiennych tuneli. Jest ich cztery: jeden to ten, którym tu przyszedłeś, jeden prowadzi do drzwi niespodzianek, jeden kończy się drzwiami, które są zamknięte, zaś ostatni to ten, do którego masz wlecieć.

[illegible] przez tunel najeżony laserami wypadniesz [illegible] przestrzeń. Przed Tobą przepaść nie do przeskoczenia, a [illegible] platforma, na której co chwila pojawia się kolejny Dogan. Generator jest niestety chwilowo poza twoim zasięgiem, za to po lewej i po prawej masz wietrzniki, nad którymi znajdują się Bouncing Sniper Shells. Weź obydwa, a następnie wskocz w strumień powietrza jednego z wietrzników i wleć do niebieskiego tunelu znajdującego się obok. Stań na małym występie nad krawędzią, obróć się plecami do tunelu i wejdź w tryb snajperski. Widzisz tę małą purpurową tarczę namalowaną na ścianie naprzeciwko? Musisz trafić w sam jej środek Bouncing Shellem. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, kula odbije się i trafi w kulę zamkową. Poleć do drugiego wietrznika, wleć do tunelu, stań na występie i powtórz całą operację. Kiedy trafisz w obydwie kule, nad przepaścią opuści się uszkodzony most. Teraz będziesz mógł już przeskoczyć na drugą stronę. Rozwal generator, a następnie przejdź przez drzwi w głębi.

Znowu (to już się robi nudne) trafisz do tunelu [illegible] laserami. Na drugim jego końcu czeka [illegible] mieszczenie, w którym rozegra się walka [illegible] etapu - Schwang Schwingiem.

Checkpoint 4E

Arena, na której będziesz toczył walkę, ma kształt gigantycznego talerza, na którego środku znajduje się mały pokoik. Obiegnij go najpierw zbierając trzy apteczki (+25), Sniper Shield i Super Chaingun. Teraz wejdź do pomieszczenia. Znajdziesz tam Maxa, jednak pogaduszkę z nim przerwie Ci Schwang, zrywając dach pomieszczenia i łapiąc Maxa.

Etap 1

Walka ze Schwnagiem dzieli się na trzy etapy. Pierwszy rozgrywa się w małym pomieszczeniu, do którego wlazłeś. Twoim celem jest trzykrotne trafienie ze snajperki w czerwone okulary Schwanga. Kiedy będziesz to robił, cały czas bądź w ruchu i pamiętaj o osłonie. Schwang będzie strzelał laserami z gał i próbował przywalić Ci swą wielgachną łapą.

Etap 2

Po trzech trafieniach komnata, w której jesteś, rozpadnie się. Ty zaś znajdziesz się sam na środku dysku zawieszonego w próżni. Schwang ma w łapie Maxa, ale w cale nie przeszkadza mu to w uprzykrzaniu Ci życia. Będzie w Ciebie strzelał laserami z gał, rzucał w płonącymi Samsmite'ami oraz skakał na dysk próbując zmiażdżyć. Ataki idą w następującej sekwencji - lasery, Samsmity, skok. Pamiętaj też, że biegasz po małym dysku, aby w ferworze walki nie pofrunąć w próżnię.

Na tym etapie Twoim celem jest kilkakrotne trafienie ze snajperki w rękę Schwanga (w tę z Maxem). Kiedy tego dokonasz, Max będzie wolny i przyłączy się do Ciebie na dysku.

Etap 3

[illegible] Max będzie pilnował twoich tyłów przed Samsmi[illegible]. Schwang będzie zaś atakował dalej w takiej samej [illegible] tym razem musisz strzelać w kule zamkowe koło [illegible]ów rozmieszczonych dookoła. To spowoduje [illegible] lasera zawieszonego u góry. Jednakże musisz strzelić w kulę akurat w tym momencie, kiedy Schwang stoi przed przełącznikiem. Kilka takich wstrząsów go powali. Pamiętaj, aby w czasie całej walki być cały czas w ruchu. Cały czas używaj osłony.

Kiedy Schwang padnie, przejdziesz do następnego etapu.

Misja 5: Max

Checkpoint 5A

Jak poprzednia misja z Maxem, ta również zaczyna się lotem małym stateczkiem wśród wszelkiego rodzaju [illegible] nego śmiecia. Tym razem jednak [illegible] ko asteroidami nadlatującymi z [illegible] mi rozwalonego statku z tyłu [illegible] manewrowania zarówno w górę [illegible] do tyłu. Spróbuj trzymać się [illegible] cisz określony kawałek [illegible]

Zabierz Uzi leżące na podłodze, a następnie rozwal kratę znajdującą się w podłodze na środku pokoju. Zeskocz na okrągłą platformę na środku, a stamtąd na zakręconą rurę i na podłogę. Unikaj toczących się dookoła Samsmite'ów i poszukaj kraty w ścianie. Rozwal ją i wskakuj do tunelu, który się za nią znajduje. Podążaj nim, aż dotrzesz do następnej kraty. Wystrzel ją i zeskocz na znajdujący się za [illegible]

Przejdź dźwigarem do centralnej kolumny, obejdź ją, a następnie zabierz dwa Gatling Guny znajdujące się po drugiej stronie. Teraz zeskocz na podłogę i unikając dwóch krążących wiązek lasera, rozwal terminale znajdujące się na zewnętrznej ścianie pomieszczenia. Będziesz musiał cały czas skakać, pamiętaj jednak, żeby nie przesadzić, gdyż unikając wiązki dolnej możesz wpakować się na górną.

Kiedy rozwalisz wszystkie terminale, lasery wyłączą się i zostaniesz zaatakowany przez gromadkę Samsmite'ów. Ponadto otworzy się krata w podłodze. Zeskocz na dół i biegnij prosto zabierając po drodze AA Battery. Rozwal kolejną kratę w podłodze i zeskocz na niższy poziom. Na dwóch następnych poziomach postępuj tak samo aż trafisz do okrągłego pomieszczenia z teleskopem i kilkoma Doganami. Rozwal terminal znajdujący się na wyższym poziomie, a następnie generator i wszystkich, których rozsiał po pomieszczeniu. Jeżeli chcesz zobaczyć zabawny numer - zerknij przez teleskop. Teraz rozwal kratę na środku pomieszczenia i zeskocz do pomieszczenia poniżej. Zabierz AA Battery, a następnie znajdź kratę w ścianie, rozwal ją i przejdź przez tunel znajdujący się za nią. Rozwal kolejną kratę i pakuj się do przodu. Załatw krążącego tu Birdbraina, weź Uzi i biegnij korytarzem.

Drogę będą uprzykrzali Ci Super Dogan Boys i Samsmite'owie. W końcu dotrzesz do końcowego pomieszczenia, w którym znajduje się Super Dogan. Za nim zaś w ścianie znajdują się białe schody prowadzące do kolejnych zamkniętych na głucho drzwi. Zabierz AA Battery, zniszcz kratę w ścianie i podążaj kolejnym tunelem.

Checkpoint [illegible]

W korytarzu, [illegible] znajdziesz nic, ni żadnych przeciwników. Po [illegible] rozwalaj kraty w ścianie, za którymi znajdują się Uzi. [illegible] kolejnego tunelu. Po drugiej [illegible] Wypełnione jest [illegible] zawierającymi kokony obcych. Pokoj patroluje kilku Birdbrainów. Jeżeli będziesz ciągle w ruchu, unikniesz ich strzałów. Nie ma sensu ich wykańczać, bo i tak po chwili pojawiają się nowi, nie trać więc amunicji.

Okrąż obszar, zbierając po drodze Uzi. Patrz na tył każdego zielonego cylindra. Kiedy znajdziesz panel kontrolny, zniszcz go. To rozniesie wszystkie tuby, odkrywając przy okazji kilku Doganów. Dodatkowo uruchomisz platformę, którą będziesz mógł podjechać na wyższy poziom. Zabij wszystkich Doganów, zaobserwuj, kiedy platforma jest w najniższym poziomie, i można na nią wskoczyć, a następnie jedź na górę. Na kolejnym poziomie zeskocz i powtórz cały proces. Na tym poziomie znajduje się jeden Uzi. Po rozniesieniu panelu wskocz na platformę, podjedź na wyższy poziom i znowu to samo [illegible] się ze wszystkim na najwyższym etapie [illegible] i wskakuj do tunelu. N[illegible] przebiegnij przez ko[illegible] następnego zakratowanego [illegible] no z tych pomieszczeń z [illegible], które tak bardzo [illegible] bimy. Zeskocz na rurę, a następnie na podłogę. Uważaj na Samsmity. Biegnij przez drzwi z białymi schodami. Trafisz do toalety zdemolowanej uprzednio przez dokto[illegible] kręcących się tu Doganów, a następnie [illegible] kabiny i właź do utworzonego [illegible]

Checkpoint 5C

Idź w lewo, ze ślepego z[illegible] wróć i idź korytarzem pros[illegible] a następnie [illegible] Rozwal ją i weź z [illegible] dwa Shotguny [illegible] weź AA Battery. Teraz pokręć się po [illegible] kręcących się wszędzie Samsmite'ów [illegible] korytarz, na którego końcu [illegible] Podłoga w tym miejscu zapada się [illegible] się więc skoczyć tak, aby złapać [illegible] Wylądujesz w pokoju wypełnionym [illegible] Nie zwracaj uwagi na zielonych, tylko biegnij w prawo, a następnie wspinaj się po skrzynkach aż dostrzeżesz kratę w ścianie. Zniszcz ją i wskakuj do środka (jeżeli wybrałbyś wycieczkę w lewo, znalazłbyś taką samą kratę [illegible] Rockets).

W następnym pomieszczeniu zeskocz na podłogę, obróć



się w lewo i zacznij strzelać w ścianę. Powinieneś trafić w uszkodzoną kratę, która rozwali się i będziesz mógł przejść dalej. Znajdziesz się na dźwigarze wystającym nad dłuuuugim tunelem opadającym w dół. Musisz zeskakiwać na coraz niżej wystające dźwigary, gdyż bezpośredni skok zakończy się przerobieniem Cię na karmę dla psów. Czasami warto jest zatrzymać grę i zobaczyć, jak wygląda sytuacja (kamera obraca się wtedy dookoła). Kiedy będziesz skakał, staraj się celować w miejsce, gdzie dźwigar wystaje ze ściany, najprościej wtedy zmierzyć odległość.

Na ostatniej belce znajduje się AA Battery. Teraz opadnij (nie skacz!) na podłogę. Trochę przy tym ucierpisz, ale pomoc już w drodze. Idź ciasnym tunelem, zabierając po drodze Uzi, Jet Pack, Gatling Guna i Car Battery. Na końcu tunelu znajdziesz stację paliwową, a za nią jezioro kwasu. Wygląda wrednie? I takie jest - jeżeli go dotkniesz, koniec z tobą.

[illegible] Cię zadanie, które nawet najbardziej zatwardziałemu graczowi może zająć trochę czasu. Na początek podejdź do stacji i maksymalnie napełnij zbiornik. Haczyk polega na tym, że zaraz potem stacja paliw po prostu odleci w siną dal. Twoim zadaniem zaś jest nieustanne dotrzymywanie jej kroku. Rzecz jasna korzystając z Jet Packa. Dopóki będziesz trzymał się blisko niej, paliwa Ci nie zabraknie. Najlepiej utrzymywać się cały czas trochę nad i za nią. Stacja zaś krąży po całym pomieszczeniu, opadając i wznosząc się, a także zbliżając się niebezpiecznie blisko do powierzchni jeziora, jak i tłoków zanurzających się w kwasie. Nie spuszczaj stacji z oczu nawet na chwilkę, gdyż bardzo łatwo jest stracić orientację, trudno też chwilami ocenić, jak wysoko nad jeziorem się znajdujesz. Dobrym pomysłem byłoby poczekać u wyjścia tunelu i poobserwować, jaką trasą leci pompa.

Na końcu lotu pompa zatrzyma się na chwilę przy rurze z czerwonymi diodami sterczącej z sufitu. Zatankuj do pełna, a następnie wleć do rury i nie spuszczaj palca z guzika gazu, dopóki nie dolecisz na samą górę. Tak przy okazji, dobrze byłoby, gdyby po zakończeniu tego lotu zo[illegible] około 15 jednostek paliwa.

Checkpoint 5D

Istnieją dwa sposoby na przejście następnego etapu wycieczki, opierające się na tym, jak dobrze poszło Ci z Jet Packowym lotem. Idź tunelem, aż dotrzesz do mostu zawieszonego nad kolejnym bajorem kwasu. Idź powoli do przodu. Wszystko wydaje się stabilne, jednakże po kilku [illegible] krokach kawałek mostu się zawali. Kiedy tylko to [illegible]

[illegible]

[illegible] o rozwalaniu nowo przybyłych. Następnie przeskocz na unoszącą się w górę i w dół beczkę, rozwal Dogana, który pojawi się przed tobą, wskocz na drugą beczkę, a z niej znów na kawał metalu. Skacząc z jednego na drugi, dotrzyj do długiej rury zanurzonej do połowy w kwasie. Za nim na nią wskoczysz, przygotuj sobie jakąś szybkostrzelną broń. Kiedy tylko wylądujesz na rurze, pojawi się na niej Dogan, który zacznie biec, sprawiając, że rura zacznie się obracać. Uskakuj w prawo, cały czas strzelając aż wredniś padnie trupem. Rura przestanie się obracać, a Ty będziesz mógł wskoczyć na [illegible] się w górę kupę żelastwa.

Tak czy siak, dotrzesz do wejścia do kolejnego ciasnego tunelu. Na jego końcu czeka Cię mały spadek w dół. Na dole zaś czeka na Ciebie sam Herszt tego etapu.

Checkpoint 5E

BFB postanowił stworzyć kreaturę, która pokona naszego czterołapego wielbiciela cygar. W efekcie powstał wielgachny Zły Max. Bitwa pomiędzy tymi dwoma psiakami jest tak nieskomplikowana, jak to tylko możliwe - po prostu musisz walić ze wszystkiego, co masz, aż przeciwnik padnie. Zły Max atak[illegible] na trzy sposoby: ogniem z działka, samonap[illegible] wiązkami energetycznymi albo będzie pr[illegible] Cię stratować w ataku bezpośrednim. Możesz unik[illegible] atakow uskakując w boki lub, co znacznie łatwiejsze, unieść się w powietrze przy użyciu Jet Packa. Zdecydowana większość tej walki ma miejsce na zawieszonych wysoko rampach, gdzie strejfowanie raczej nie wchodzi w rachubę. Na szczęście, w pobliżu miejsca, gdzie zaczynasz starcie, znajduje się stacja paliwowa.

Podłoga pomieszczenia, w którym walka ma miejsce, usłana jest dużymi rurami. Zły Max będzie raczej trzymał się ramp. Kiedy tylko zacznie się walka, biegnij za nim, strzelając do niego ze wszystkiego, co posiadasz. Im szybsza broń, tym lepiej. Pamiętaj o unikaniu ataków za pomocą Jet Packa. Na dół wracaj tylko w celu uzupełnienia paliwa. Cały pozostały czas wykorzystuj na siedzeniu przeciwnikowi na ogonie.

Kiedy uszkodzisz trochę Złego Maxa, drań użyje tarczy i spróbuje się uzdrowić. Tak, tak. Ten przeciwnik stara się podreperować nadszarpnięte przez Ciebie zdrowie. Jednakże Ty także możesz z tego skorzystać. Na końcu rampy znajduje się mały korytarz prowadzący do Car Battery. Regeneruje się ona co pewien czas podczas walki, w[illegible] bie nie załuj. Uważaj tylko, aby w tych korytarzach [illegible] tknąć się na Bąd Maxa, gdyż jego ataki [illegible] groźniejsze niż na otwartej przestrzeni. Szybko weź to, co potrzebne, i zmykaj. Jeżeli wziąłeś [illegible] rakiety samonaprowadzające, o których wspominaliśmy wcześniej, to teraz byłby dobry moment, aby zrobić z nich użytek.

Podczas walki Bad Max użyje swojej tarczy kilka razy. Kiedy to uczyni, będzie kierował się w stronę Car Battery. Jeżeli wiesz, że tam poszedł, możesz zasadzić się na niego i przywitać go ogniem z czterech Gatlingów.

Kiedy porządnie nadszarpniesz zdrowie przeciwnika, może zdarzyć się też, że w[illegible] której cała walka się zaczęła. W tym mome[illegible] wszystko, strejfując i strzelając aż padnie.

Istnieje też możliwość, że B-Max zablokuje się w szczelinie między ścianą i rampą. Jeżeli tak się stanie, spokojnie zrób z niego sito - nigdzie się nie wybiera. Jest to bug, ale jeżeli przypadkiem zdarzy się Tobie, to się uśmiechnij. Wykręciłeś się sianem od trudnej walki.

[illegible] Doktor Hawkins

Checkpoint 6A

Tym razem doktor Hawkins musi wysilić swoje [illegible] zdezaktywować bomby, które BFB porozmies[illegible] [illegible]dzie Jima Dandy. Większość pomieszczeń poznałeś podczas ostatnich przygód doktorka, powinieneś więc czuć się jak u siebie (w zaminowanym domu). Jeżeli przy którejkolwiek bombie zdarzyłoby Ci się, że numeracja guzików podana w opisie nie zgadza się, będziesz musiał po prostu śledzić trasę kabla od każdej diody do guzika.

Idź korytarzem, dopóki nie spotkasz BFB. Poinformuje Cię on o pozostawieniu wybuchowych niespodzianek na pokładzie, a następnie zniknie. W tym momencie zegar zacznie odmierzać 2 minuty, jakie masz na rozbrojenie pierwszej bomby. Idź dalej aż dojdziesz do pomieszczenia z bombą.

Aby rozbroić bombę, na początek przyjrzyj się kolumnie z czterema diodami. Wskazuje ona, w jakiej kolejności musisz naciskać guziki rozsiane po pokoju, aby bombę wyłączyć. Każdej diodzie odpowiada jeden guzik - np. kiedy świeci się dioda druga (licząc od góry), musisz nacisnąć guzik drugi. Guziki nie są ponumerowane, musisz więc wyczuć to metodą prób i błędów albo przeczytać poniższy akapit. Jako że diody zapalają się losowo, nie podajemy konkretnej kolejności, a jedynie gdzie znajduje się dany guzik i jak do niego dotrzeć. Kolejność będziesz musiał sprawdzać na kolumnie.

1. Znajduje się na dźwigarze [illegible] się do niego dostać, musi[illegible] na dźwigar leżący na ziemi, następnie z nie[illegible] na rurę z X (dość wkurzający skok), ale co [illegible] X ustawić drabinę, a będąc na górze wejść na [illegible]owy pierścień ciągnący się wzdłuż zewnętrznej ściany pomieszczenia, i dojść nim do dźwigara, na którym znajduje się guzik.

2. Na rurze z X. Wystarczy skoczyć z dźwigara na podłodze.

3. Na górze zakrzywionej rury. Najpierw wskocz na tę z X, a następnie z niej skocz na tę zakrzywioną.

4. Guzik na podłodze w pobliżu generatora.

Jeżeli wyrobisz się w ciągu dwóch minut, bomba zostanie zdezaktywowana. Przejdź przez drzwi z niebieskimi schodami i pozbądź się czterech Hoserów znajdujących się na mostku przy użyciu atomowego tostera. Zabierz Mr. Fizziego z lewej i bagietkę z prawej. Wróć do bomby, a następnie przejdź przez drzwi z zielonymi schodami.

Checkpoint 6B

Okazuje się, że korytarz, którym podążasz, uległ znacznym uszkodzeniom. Z metalowej podłogi ostały się tylko małe wysepki, a i te zapadają się mniej więcej po trzech sekundach od Twojego wylądowania na nich. Musisz więc szybko kicać z jednej na drugą aż dotrzesz do bardziej stabilnego podłoża. Większość tych skoków [illegible] znaczne odległości, więc upewnij się, że odbijasz się [illegible] mej krawędzi wysepki, na której się znajdujesz. [illegible]dzie możesz lądować też na stabilnych rurach [illegible] lecamy tego, gdyż są one bardzo wąskie i bardzo łatwo się z nichześliznąć. Skoncentruj się więc na skakaniu po chwiejnym żelastwie.

Kiedy dotrzesz na drugą stronę, pojawi się BFB i poinformuje Cię, że zostawił kolejną tykającą niespodziankę. Tym razem masz dwie i pół minuty na jej unieszkodliwienie. Najpierw wykonaj długi skok nad przepaścią na teren po lewej. Kolumna z diodami znajduje się na wprost. Kłopot w [illegible] guziki znajdują się na platformie, z której [illegible] Będziesz więc musiał biegać nieustannie niczym [illegible] (tam i z powrotem), aby wiedzieć, który guzik nacisnąć w następnej kolejności. Ustaw drabinę na X znajdującym się koło krawędzi, wbiegnij na platformę, naciśnij odpowiedni guzik, skocz z powrotem do kolumny, sprawdź, który guzik masz nacisnąć jako następny, i znów po drabinie. Guziki na platformie ustawione są w kwadrat. Ponumerowane są odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, poczynając od lewego dolnego rogu jako jedynki (zakładając, że stoisz zwrócony w takim kierunku, w jakim znajdowałeś się zaraz po wspinaczce po drabinie).

Po skończonej robocie wróć do kolumny z diodami i biegnij dalej ku przodowi. Za zakrętem czeka na Ciebie Kermit mięsożerca. [illegible] jest w tarapatach

[illegible] Twojej pomocy [illegible] walką z Doganami wspo[illegible] Cię odrobinka plutonu. Spożycie go (don't do this at [illegible]) zamienia Cię w Hyde Hawkinsa.

Druga (mroczniejsza) strona osobowości doktorka jest porządnie napakowanym osobnikiem, atakującym swoich przeciwników za pomocą masywnych haków. Możesz teraz spokojnie zrobić rzeźnię Doganom, nie martwiąc się ich żałosnymi atakami, gdyż wskaźnik zdrowia Hyde'a mocno przewyższa ten, który charakteryzuje naszego cherlawego doktorka. Pamiętaj jednak o tym, że transformacja trwa tylko 30 sekund, więc się streszczaj. Jeżeli nie zdążyłeś wyciąć wszystkich przeciwników, zażyj drugą dawkę plutonu. I tak dorwiesz się jeszcze do tego błyskodajnego środka. Nie wiedzieć czemu, po powrocie do zwykłej postaci doktorek ma trochę więcej zdrowia niż wcześniej. Ale cóż, darowanemu plutonowi w pojemnik się nie zagląda.

Kiedy potyczka dobiegnie końca, Kermit pokaże Ci, którędy umknął BFB. Podążaj pokrytym rdzą korytarzem aż dotrzesz do transportera.

Checkpoint 6C

Przeniesiesz się do nowego pomieszczenia, w którym czeka już na Ciebie BFB z kolejną bombą. Jest ona bardziej skomplikowana od tych, z którymi miałeś do tej pory do czynienia. Masz siedem minut na jej rozbrojenie. Zauważ, że kolumna z diodami jest zatopiona w podłodze na środku pokoju. Numeracja guzików biegnie jak zwykle od góry do dołu.

1. Na platformie zawieszonej wysoko nad pokojem. Aby się tam dostać, musisz najpierw ustawić drabinę na X znajdującym się obok początku metalowej spirali, która [illegible] się w górę. Kiedy już znajdziesz się na górze, [illegible] niej aż dotrzesz do kolejnego X. Ustaw na nim drabinę, wbiegnij na następną spiralę i znowu ustaw drabinę [illegible]. Na końcu tej spirali obróć się w lewo i wskocz [illegible] z trzema guzikami. Ustawiwszy się zadem [illegible] numer jeden znajdziesz na wprost.

2. Znajduje się na podwyższeniu biegnącym wzdłuż zewnętrznej ściany pokoju. Ustaw drabinę na X znajdującym się koło niego, a następnie zeskocz z platformy na guzik znajdujący się poniżej.

3. Na górnej platformie - jeżeli stoisz plecami do spirali, [illegible] się po prawej.

4. [illegible] na podłodze pomieszczenia. Ustawiwszy się [illegible] drutów biegnących od kolumny z diodami, [illegible] stronie.

5. Na górnej platformie, jeżeli stoisz plecami do spirali, guzik [illegible].

6. [illegible] na podłodze pomieszczenia. Stanąwszy plecami do drutów biegnących od kolumny z diodami, masz go po prawej stronie.

Jednym słowem, w zależności od kaprysu gry losowo zapalającej diody, możesz się nieźle nabiegać, zanim bombę unieszkodliwisz. Kiedy tego dokonasz, zacznie Cię atakować dwu Birdbrainów. Unikając ich ognia, wróć na podłogę pokoju. Zrób użytek ze znajdującego się tu trzeciego nie wykorzystywanego dotąd przez Ciebie X. Następnie zeskocz na obniżenie, w którym ukrywa się kilku [illegible]. Wykończ ich, a następnie właź do nowo otwartego przejścia. Po krótkiej podróży korytarzem trafisz do [illegible]ra, który przeniesie Cię wprost do...

Checkpoint 6D

...tak, zgadliście! Kolejnego pomieszczenia z bombą. BFB, który uprzejmie poinformuje o [illegible], jest to najtrudniejsza eksplodująca niespodzianka, jaką będziesz musiał rozbroić na tym etapie. Masz na to siedem i pół minuty. Jeżeli przypadkiem numeracja guzików nie będzie odpowiadała tej, jaka występuje w twojej grze, będziesz musiał użyć zapalniczki, żeby śledzić, do którego guzika prowadzi dany kabel, gdyż w znakomitej większości znajdują się one w kompletnej ciemności.

Wszystkie wskazówki dotyczące położenia guzików poczyniono przy założeniu, że stoisz plecami do generatora i patrzysz w głąb pokoju.

1. Guzik w lewym górnym rogu pomieszczenia.
2. Na lewo od guzika numer trzy.
3. Guzik najdalej wysunięty na prawo, znajdujący się blisko ostatniego rzędu kartonów.
4. Guzik najdalej wysunięty na lewo, znajdujący się blisko pierwszego rzędu kartonów.
5. Guzik najdalej wysunięty w głąb, znajdujący się po prawej stronie.
6. Daleko po prawej, niedaleko pierwszego rzędu kartonów.
7. Wysoko na ścianie. Wbiegnij do pomieszczenia z guzikami, następnie obróć się tak, abyś widział po lewej generator, i spójrz w górę. Strzel celnie z atomowego tostera, aby wcisnąć przycisk.
8. Na lewo od środkowego kartonu w pierwszym rzędzie.

Kiedy bomba stanie się bezużyteczną kupą żelastwa, w celu umilenia życia pojawią się Birdbrainy. Zabierz pluton znajdujący się w pobliżu guzika numer jeden, a następnie przejdź przez białe drzwi do znajdującej się za nimi windy, którą udasz się na ostateczną rozgrywkę z BFB.

Checkpoint 6E

[illegible] z BFB jest trochę łatwiejsza, a to z tego prostego [illegible], że możesz atakować go także jako drugie wcielenie [illegible] Hyde. BFB stosuje dokładnie taką samą [illegible] razem: atakuje bombami oraz pi[illegible] energetyczną (chociaż tą ostatnią używana [illegible] rzadko). Używaj tych samych sztuczek co poprzednio, żeby przed nimi umknąć. Na początku potyczki BFB [illegible] swoją wkurzającą tarczę, która czyni ataki atomowym tosterem bezużytecznymi. Zaraz to naprawimy. Na początku walki zeskocz do pomieszczenia i biegnij w stronę wysoookiej kolumny ze skrzyń. Jeżeli masz przy sobie pluton, to golnij sobie teraz. Jeżeli nie, to poszukaj trochę za skrzyniami.

Jako Hyde, zacznij wspinać się po kolumnie. Kiedy znajdziesz się na samym szczycie, poczekaj, aż BFB będzie przelatywał obok, i wskocz mu na łeb. Hyde obije trochę gębę przerośniętej tkance mózgowej i zeskoczy [illegible]. Jeżeli powtórzysz ten manewr jeszcze [illegible], BFB zniknie.

W tym momencie BFB [illegible] spłynie tuż nad podłogę [illegible] czas skacząc, załaduj do [illegible] cznij nimi częstować BFB. [illegible] czy, wróć do starych dobrych [illegible] BFB tak długo aż ten padnie. Pamiętaj, [illegible] możesz zniszczyć piranie, zanim w ogóle [illegible] ziemi.

Misja 7: Kurt

Checkpoint 7A

Na początku etapu ściga Cię krążownik Schwanga. [illegible] Statek będzie niszczył kolejne odcinki drogi, po której [illegible] biegł, ociąganie może więc skończyć się [illegible]. Biegnij w prawo, a na następnym skrzyżowaniu [illegible] bierz prawą odnogę. Kiedy zobaczysz w oddali drzwi, z prawej strony wychynie zza budynku statek Schwanga. Przebiegnij szybko pod nim i kieruj się w stronę drzwi. Na końcu chodnika skocz i wbiegnij do korytarza znajdującego się za drzwiami. Chwilowo jesteś bezpieczny przed ostrzałem ze statku.

Biegnij korytarzem do przodu aż dotrzesz do pomieszczenia z szybami powietrznymi. Nie wchodź do środka, tylko zaczaj się przy wejściu i zacznij celnymi strzałami wybijać wszystkich obcych znajdujących się na drugim końcu pomieszczenia. Szczególny nacisk połóż na kilku Conehe[illegible]adów, gdyż w przeciwieństwie do Gruntów i Doganów, ci nie będą się już pojawiali co chwila od nowa. Następnie wychyl się trochę i zlikwiduj działka laserowe po lewej i prawej stronie. Następnie przeszukaj celownikiem snajperki prawy róg pomieszczenia i zniszcz jeszcze jedno działko.

Wbiegnij do pomieszczenia i oczyść dolną część z wrogów. Z rury co chwila będzie spadać następne badziewie, więc się spręzaj. Stań na kracie na środku pomieszczenia, odwróć się w kierunku, z którego przyszedłeś, a następnie przy użyciu snajperki traf w kulę zamkową znajdującą się w prawym szybie. Przejdź kawałek do przodu, a następnie traf w kulę znajdującą się w szybie po lewej. Rozwal przeciwników, którzy wpadli w tym czasie do pomieszczenia, a następnie stań na kracie i za pomocą spadochronu podleć na wyższy poziom. Więc do korytarza, ze snajperki traf w kulę zamkową, a następnie wróć do pomieszczenia z szybami i traf w kulę zamkową znajdującą się w środkowym [illegible].

[illegible] następnej [illegible] wpół za[illegible] Rozwal [illegible] podło[illegible] Wskocz [illegible] trzymając się prawej [illegible]. Kiedy tylko wylądujesz, włącz tryb snajpe[illegible] zawieszone u góry działko. Podejdź do przejścia i zniszcz kolejne działko. Jeszcze jedno znajduje się w głębi korytarza, wychyl się zza rogu i kiedy tylko je zobaczysz, strzelaj. Z końca korytarza zabierz Sniper Mortar. Kiedy to uczynisz, na górze pojawi się dwóch Gruntów. Będzie się tak działo za każdym razem, gdy wrócisz w to miejsce. Wychyl się zza rogu i przywal im w ich kaski. Podleć na górę i spójrz w stronę prawej rury. Wstrzel Sniper Mortar do obszaru ponad nią, aby zniszczyć różowe szkło broniące dostępu do kuli. Jeżeli zabraknie Ci Mortarów, wróć na dół i weź następne, pamiętaj jednak o [illegible] Gruntach.

Kiedy zniszczysz [illegible] kulę. Wróć na dolny poziom [illegible] znajdziesz teraz Bouncing [illegible] dwóch Gruntów i wróć na [illegible] stań na nim, a [illegible] w głąb pomieszczenia. Widzisz drugi guzik na ścianie? Musisz [illegible], aby Bouncing Shell odbił się od [illegible]jącą się za środkową rurą. Celuj [illegible]. Strzel na monitorze [illegible] tor kuli, a następnie [illegible].

[illegible]

Checkpoint 7B

[illegible] czeka już na ciebie statek [illegible] potrzebujesz, weź apteczkę [illegible] kawałek w prawo i zwróć się [illegible] statku. Musisz przedostać się nad [illegible] się przed tobą przepaścią i dotrzeć do drzwi, znajdujących się po drugiej stronie. [illegible] po drodze znajdują się [illegible] platformy, ale [illegible] na nich wylądujesz, statek Schwanga rozwali [illegible] mak. Chyba najlepszym [illegible] jest [illegible] żadnych przystanków aż do [illegible]. Wbiegaj do środka.



Po przejściu przez kolejne drzwi i ciągnącego się za nimi korytarza trafisz do pokoju, gdzie aż kipi od Gruntów. Wyeliminuj ich ogniem snajperskim, a następnie rozejrzyj się dookoła. Jeżeli kiepsko u Ciebie ze zdrowiem, weź dwie apteczki (+25). W pokoju znajdują się trzy wywietrzniki, każdy z nich zamknięty od dołu przez purpurowe szkoło. Kiedy je zbijesz, ze środka wypada odbijająca się kula zamkowa, czyli koszmar każdego snajpera. Pamiętaj też, że w środku każdego z wietrzników znajdują się po trzy działka laserowe, trzymaj się więc miejsc, z których nie mogą Cię dosięgnąć.

Trafienie odbijającej się kuli do rzeczy prostych nie należy. Kiedy odbija się ona swobodnie po pomieszczeniu, nie masz większych szans na jej trafienie. Musisz poczekać na [illegible] kula zablokuje się w jakimś miejscu [illegible] poruszać się po linii prostej. Wtedy wystarczy odro[illegible] szczęścia [illegible] po kłopocie.

[illegible] trafisz już wszystkie trzy kule, każdy z wietrzników [illegible] włączony i będziesz mógł na spadochronie wlecieć [illegible] wnętrza pomieszczeń. W dwu z nich znajdują się naj[illegible]jsze, przydatne każdemu ratującemu świat, rekwizyty [illegible] pamiętaj jednak o działkach laserowych. Wiedz też, że [illegible] powrocie do głównego pomieszczenia będą na Ciebie czekały Inviso Grunty. Jeżeli więc nie masz ochoty narażać się na te wszystkie nieprzyjemności, skieruj swą uwagę od razu na prawy górny wietrznik (zakładając, że stoisz plecami do wejścia do pomieszczenia). Stojąc na dole, zniszcz trzy działka laserowe, a następnie podleć na spadochronie do góry aż trafisz na przejście prowadzące do następnego wietrznika. Tam znów zrób użytek ze spadochronu aż trafisz do następnego korytarza, który zaprowadzi Cię do pokoju z wielkim teleskopem, a także kilkoma Invisio Gruntami i Coneheadami.

Wyeliminuj Gruntów, a następnie Coneheadów. Weź granaty, a następnie wbiegnij po rampie i zabierz Sniper Mortar znajdujący się nad wejściem do pomieszczenia. Te[illegible] zbij purpurowe szkło znajdujące się na końcu te[illegible] Ze snajperki strzel w znajdującą się za nim olbrzy[illegible] zamkową. To spowoduje, że do pomie[illegible] kolejna kula zamkowa, tym razem już o standardow[illegible] rozmiarach, ale niestety z rodziny tych, co się lubią odbijać. Trafienie w nią może być jeszcze trudniejsze niż w te z poprzedniego pomieszczenia. Poczekaj, aż gdzieś się zablokuje, albo licz na łut szczęścia, gdyż kiedy skacze swobodnie po pokoju, nigdy nie wiadomo, gdzie pojawi się w następnej [illegible].

[illegible] oddasz celny strzał [illegible] teleskop z purpurowym szkłem [illegible] pojawi [illegible] w pomieszczeniu [illegible] się twarzą w kierunku [illegible] teleskopem pojawia się jesz[illegible] pojawie[illegible] snajperski i spróbuj [illegible] ustawien[illegible] zdążył się roz[illegible] przejścia na [illegible] pomieszczenia [illegible] a następnie [illegible] korytarzem do wietrznika. Podleć do góry, prze[illegible] korytarzem do następnego i podleć nim do znajdującego się wysoko korytarzyka zakończonego drzwiami [illegible] do środka.

Checkpoint 7C

Po przebiegnięciu korytarza znajdziesz się ponownie na zewnątrz z towarzyszącym Ci, plującym ogniem, statkiem Schwanga. [illegible] platformą tak długo, jak tylko się da, a kiedy ta [illegible] w przepaść, otwórz spadochron i pożegluj do położonej w dole po lewej okrągłej platformy. Zabierz Black Hole Grenade, Laser Chaingun i apteczkę, a następnie wejdź do portalu. Zostaniesz przeniesiony przed drzwi. Przejdź przez nie, potem przez następne i podążaj korytarzem aż dotrzesz do wielgachnego okrągłego pomieszczenia. Na środku znajduje się zawieszony w powietrzu duży przetwornik mocy obcych.

Na wprost wejścia znajduje się mała platforma, na której po kolejnych walkach będą pojawiały się różne przydatne różności. "Jakich walkach?" zapytasz pewnie. Ano, wzdłuż ściany pomieszczenia biegnie chodnik, obok którego rozmieszczonych jest siedem kolumn. W każdej z nich, ukryta za małymi drzwiczkami, znajduje się kula zamkowa, po trafieniu której w pomieszczeniu pojawia się kilku obcych i próbuje Cię [illegible]. Kiedy ich wszystkich wytłuczesz, w następnej kolumnie otwierają się drzwiczki, dzięki czemu możesz strzelić [illegible] kulę, co wywołuje kolejny atak obcych [illegible] walki [illegible] falą obcych [illegible] okrągłą arenę na dole, podbiegnij do [illegible] środka pomieszczenia, podleć do góry [illegible] znajdującego się tam portalu. Przeniesie Cię on wysoko [illegible], skąd możesz polecieć na platformę z różnościami przed wejściem. Pamiętaj też, aby po każdej p[illegible] wracać na platformę przed wejściem w celu zebrania różności.

Oto, co czeka Cię po strzale w kulę zamkową danej kolumny (zakładając, że kolumny są ponumerowane od 1 do 7 zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, a za 1 przyjmiemy pierwszą kolumnę na lewo od wejścia do pomieszczenia):

1. Pojawi się dwóch Doganów i para Birdbrainów. Łatwo sobie z nimi poradzisz, uskakując na lewo i prawo oraz ostrzeliwując ich ze standardowego karabinu maszynowego. W pierwszej kolejności zabierz się za Doganów. Walcząc z Birdbrainami, pamiętaj, żeby nie zbliżać się do nich, gdyż możesz oberwać Pazurem (i stracić 20 punktów zdrowia). Na platformie będą czekały na Ciebie najprawdopodobniej granaty, Cloak, Dummy Decoy, Super Chain Gun i [illegible] apteczek.

2. Grunty [illegible] zarówno te półprzezroczyste, jak i [illegible]. Dobrym pomysłem byłoby sfrunięcie na arenę [illegible] uzyskania większej przestrzeni manewrowej. [illegible] do ciebie dołączą, wróć na chodnik z kolumnami, wejdź w tryb snajperski i zacznij ich wybijać niczym kaczki.

3. W powietrzu nad areną pojawi się horda Spheres of Death. Podejdź do krawędzi i zacznij je niszczyć standardowym karabinem. Kiedy SOD-y zaczną odpłacać pięknym za nadobne, możesz albo zacząć robić uniki albo cofnąć się kilka kroków, aby ich strzały trafiły w spód chodnika.

4. Ta potyczka jest trochę trudniejsza od poprzednich. Pojawią się trzej [illegible] Bossa z pierwszej misji. [illegible] wyposaż się w Super Chain Guna. [illegible] prześladowców [illegible] na arenę poniżej. Pamiętaj, że każdy z ich strzałów ma ogromny zasięg, będziesz więc musiał ostro uskakiwać. Łatwiej też uporać się z nimi na arenie na dole, gdzie masz większe pole manewru. Unikaj walki z bliska i wykorzystuj długie przedziały czasowe między poszczególnymi strzałami z ich broni energetycznej. Po uporaniu się z nimi masz duże szanse na znalezienie m.in. Sniper Shielda na [illegible] przed wejściem.

5. Kolejna horda Spheres of Death. Ta walka jest bardziej męcząca niż trudna. Jeżeli będziesz robił [illegible] nie odniesiesz zbyt dużych obrażeń.

6. Otoczy Cię grupa Coneheadów. Szybkim sposobem [illegible] pozbycie się tych facetów jest wycofanie się z kręgu i rzucenie w ich środek Black Hole Grenade. Jeżeli nie chcesz marnować granatów, po prostu skoś ich z karabinu.

7. Kiedy tylko wylądujesz na [illegible] dole, pojawi się mały batalion Bifów. Kiedy tylko się pojawią, użyj Cloak i wróć z powrotem na chodnik na górze. Stamtąd zacznij ich nękać ogniem snajperskim. Pamiętaj, aby używać tarczy (powinieneś mieć ich teraz trzy albo cztery). Staraj się trafiać w mrugające oczko na pasie, co powala Bifa jednym strzałem. Kiedy tarcze się skończą, zeskocz na dół i rozpraw się z nimi tradycyjnie, ostro strejfując. Jest to dość trudna walka, więc jeżeli został Ci jakiś Super Machine Gun albo Laser Chaingun, to teraz jest dobra pora, aby go wykorzystać.

Kiedy powalisz wszystkich Bifów, konwerter wystrzeli wiązkę energii, która wybije dziurę na środku pomieszczenia. Wskocz tam, a następnie podążaj korytarzami i wzlatuj na wietrznikach aż trafisz do kolejnego rejonu.

Checkpoint 7D

Tu sytuacja jest prosta. Musi[illegible] znajdujące się po obu stronach wejścia [illegible] następnie traf [illegible] skaczącą dookoła kulę [illegible] wietrznik [illegible] wprost i pozwali Ci [illegible]. Cze[illegible]kać na Ciebie będzie [illegible] Gruntów [illegible] będziesz musiał się zająć [illegible] gnących się po [illegible] arenie [illegible] mym apteczkę (+50) i Laser Chain Gun.

Teraz musisz trafić w kolejną skaczącą kulę. Zauważ, że znikają one co chwilę, aby ponownie pojawić się w innej części pokoju. Kiedy w końcu się z nią uporasz, włączy się następny wietrznik pozwalający Ci wlecieć wyżej. Tam czeka już na Ciebie kolejna kula i najprawdopodobniej paru niewidzialnych Gruntów. Pnij się cały czas w górę, eliminując po drodze wszelkie przeszkody aż ostatecznie dotrzesz do drzwi. Za nimi znajdziesz apteczkę (+25). Podążaj korytarzem aż znów wybiegniesz z budynku na otwartą przestrzeń, gdzie czeka Cię walka z Bossem.

Checkpoint 7E

Ta potyczka z Bossem Etapu będzie się toczyć na platformie unoszącej się w przestworzach. Szybko zabierz apteczkę (+50) i przeleć na chodnik. Biegnij aż do jego końca, a następnie zleć na okrągłą platformę.

Statek Schwanga będzie okrążał platformę. Twoim celem jest wystrzelanie wszystkich kul zamkowych statku, których jest coś około dziesięciu. Byłoby to [illegible] zadanie, gdyby nie fakt, że statek znajduje [illegible] w ruchu, a jego pilot nie zdejmuje [illegible] sku fire (rzecz jasna obiektem [illegible] Ty). Jeżeli jakiś strzał Cię trafi, odniesiesz [illegible] rażenia, a gdy trafi obok Ciebie, potłuczesz się [illegible] trochę, nie licząc utraty równowagi. Żebyś się zbytnio nie nudził, do zabawy, od czasu do czasu, przyłączy się kilku Doganów i Gruntów, którzy pojawią się na platformie. Będą oni się regenerowali aż do samego końca - Twojego lub statku Schwanga. Częstuj ich Super albo Laser Chain Gunem, a kiedy będą mieli dość, zwróć swoją uwagę z powrotem na statek. Dobrym pomysłem byłoby utrzymywanie się podczas walki w [illegible] pierścienia namalowanego na podłodze [illegible] wypadkom w postaci spadku z platformy.

Większość kul zamkowych wymaga tylko jednego celnego strzału, ale te większe mogą ulec dopiero po dwóch lub trzech. Statek atakuj tylko wtedy, kiedy na platformie nie ma żadnych innych przeciwników. W przeciwnym wypadku, będziesz od nich obrywał podczas przymierzania się do strzału ze snajperki. Kiedy koncentrujesz się na statku, uskakuj na boki, aby uniknąć jego ataków.

A tak przy okazji, zauważyłeś może te dwie chatki stojące na platformie? Są pełne przydatnych rekwizytów. Jedna zawiera apteczkę (+50) i Super Chain Gun, druga zaś apteczkę (+50) i Sniper [illegible] użyj pod koniec walki

[illegible] Ochroni Cię ona przed atakami statku, kiedy [illegible] będziesz przymierzał do wyeliminowania tych kilku ostat[illegible] kul zamkowych.

Ta walka wydaje się na początku ciężka, ale kiedy raz wpadniesz w rytm przełączania między trybem snajperskim a zwykłym, szybko Ci pójdzie.

Misja 8: Max

Checkpoint 8A

Max zaczyna w mieście otoczony przez Coneheadsów i napierany od góry przez manty. Pierwsza część tego poziomu to sama bieganina. Skieruj się w lewo wzdłuż ulicy, ku błękitnofioletowemu znakowi.

Statki z góry spuszczają na Ciebie Doganów - szybko śmignij obok nich i ruszaj w prawo, do zaułka ze znakami niebieskiego A na żółtym tle. Rozwal znajdujące się tu pudło, zabierz Gatlinga. Skręć w prawo i biegnij aż do skrzyżowania, zabierając po drodze Uzi. Skręć w lewo i biegnij w stronę zaułka. Załatw nieprzyjaciół na ulicy. Aby uniknąć nieprzyjemności, uskakuj w tył, na boki, a potem wyskakuj zza osłon i grzej, ile wlezie. Po drodze po lewej będziesz mijał stos pudeł. Rozwal je i wejdź w odsłonięte przejście, zabierając dwa Shotgun.

Zniszcz ogniem jedną i drugą trapezoidalną kratę. Z drugiej strony znajduje się placyk, na którym czeka już na Ciebie dwóch Bifów. Jednak kiedy ich wyeliminujesz, przy dwóch urządzeniach przypominających latarnie stojących na placu pojawią się dwaj nowi, zaś kiedy ich skosisz - kolejna para. Ogólnie rzec biorąc musisz wykończyć Bifów - sztuk siedem. Upewnij się, że masz ich czym przywitać, potem wpadnij do środka niczym jednoosobowa armia i grzmoć ile wlezie. Uskakuj na boki i w tył, unikając goniących za tobą uderzeń energetycznych i wal ze wszystkiego, co masz. Pomóc mogą znajdujące się na placyku AA Battery i Magnum. Załatwiwszy wszystkich, zabierz jeszcze Uzi i ruszaj ku pochyłej strukturze z prawej strony komnaty.

Checkpoint 8B

W środku zabierz leżący na początku korytarza Shotgun, a następnie podążaj nim aż dotrzesz do Car Battery. Następnie wejdź przez drzwi do kolejnego pomieszczenia. Ruszaj prosto na kolisty portal przed tobą. Po obu stronach pomieszczenia są tu laserowe działka, więc skryj się na prawo od kręgu. Potem wykonaj energiczny w tył zwrot i skup ogień na jasnym świetlistym punkcie na ścianie.

Zostając w tej kolistej alkowie ostrożnie wychyl nos, by [illegible]czyć, gdzie jest działko laserowe. Uskakuj w tył i w przód, waląc w nie nieustannie, aż je zniszczysz. Powtórz [illegible] samo z przeciwległej strony. Potem skup ogień na błękitnych słupach energii. Kiedy je zniszczysz, otworzą się drzwi za tobą. Zrób zwrot w tył i nieco się cofnij. Na sklepieniu nowo otwartego pomieszczenia jest czerwony dysk. Skup na nim swój ogień. Po zniszczeniu dysku przebiegnij przez pomieszczenie unikając usiłujących Cię zatrzymać Dogan Boysów.

Uwaga: W tym pomieszczeniu ukryto kilka sztuk rozmaitej broni. Jeśli potrzebne Ci jest coś poręcznego, zestrzel ukowate kolumny po bokach, a potem wespnij się po obej[illegible]mach na szczyt po oręż. Co prawda w sąsiedniej sali znajdziesz aż nadto dobr[illegible].

Skieruj się po rampie w górę i przez [illegible] gnięciu korytarza trafisz do rozległej komnaty z komputerem pośrodku. Na obrzeżach są chodniki. Weź Car Battery i okrąż pomieszczenie, zbierając po drodze rozrzuconą broń. Osaczy Cię para natrętnych Brainbirdów. Zignoruj je - nie trać amunicji, tylko gnaj przed siebie. Ze[illegible]brawszy co się da, wal ku niewielkiej przerwie, gdzie na chwilkę cumuje platforma. Wskakuj i jazda!

W miejscu, gdzie platforma zbliża się do ekranu centralnego kompa, zeskocz na niebiesko świecący chodnik otaczający jego obrzeże. Trzeba się teraz dostać na platformę innego koloru, zieloną lub czerwoną. Pobiegnij dookoła, unikając ognia Birdbrainów, aż zobaczysz platformę, która się zbliża do centralnej struktury.

Weź rozbieg i skocz, kiedy platforma jedzie jeszcze w dół. Gdy skoczysz, kiedy się zatrzyma w najniższym punkcie, niestety, nie trafisz.

Jeżeli spadniesz, to nie powód do ostatecznej rozpaczy. Podejdź do kolistej platformy na środku i poczekaj aż platforma upuści się do tego poziomu - nie daj się tylko ustrzelić Brainbirdom. Jeśli upadek mocno Cię nadwerężył, w niszach na parterze są dwie Car Battery.

Podjedź platformą w górę, skupiając uwagę na kolorowych dźwigarach podtrzymujących terminal. Rozwal je jeden po drugim. Z jednej platformy możesz ustrzelić tylko dwa, trzeba więc będzie wrócić do centralnej platformy, przesiąść się na inną platformę i ponownie zabrać się do dzieła. Kiedy zniszczysz ostatni dźwigar, terminal runie w dół, przebijając się przez kratownicę podłogi. Podjedź platformą na najniższy poziom, a potem zejdź (nie zeskakuj!) na dół. Wszelkie obrażenia (możliwe do 40 pkt.) uleczy znaleziona niżej Car Battery.

Teraz musisz znaleźć i wskoczyć na rurę w centralnym szybie, który właśnie otworzyłeś. Podejdź do krawędzi krateru i spójrz w dół. Znajdź rurę i zacznij się ku niej przedzierać, unikając w miarę możliwości ognia Brainbirda. Najlepszą opcją jest skok po przekątnej. Im jesteś bliżej, tym łatwiej [illegible] trzeba przyznać, że to jeden z bardziej karkołomnych skoków gry. Przymierz się do miejsca, gdzie rura [illegible] ścianę [illegible] módl się o szczęście!

Kiedy dotrzesz do rury, spójrz ku środkowi szybu. Z końca rury wysuwają się dwie anteny. Wejdź na nie i posuwaj się bardzo ostrożnie naprzód, zanim za sobą nie zobaczysz dziury w rurze. Idź dalej. Musisz oddalić się dość znacznie od rury, zanim zdołasz wskoczyć z szansami na powodzenie. Jeśli będziesz za blisko, wylądujesz na szczycie rury, albo chybisz ze szczętem. Dokładnie wymierz skok i skacz. Wewnątrz weź Car Battery i biegnij tunelem.

Checkpoint 8C

Załaduj broń i weź się w garść. W sąsiednim pomieszczeniu czeka Cię solidna, ciężka walka, więc przygotuj, co masz najlepszego - dla przyjaciół nigdy za wiele dobrego. Przebiegnij przez rurę i na końcu zes[illegible] kładkę nad pomieszczeniem, gdz[illegible] Upadek Cię trochę nadwerężył [illegible] dącej ku prawemu krańcowi po[illegible] AA Battery. Weź też Gatlinga i opuść si[illegible]

Nie opodal miejsca, gdzie wylądowałeś, jest generator, z którego wyłaniają się Dogan Boys. To twój pierwszy cel. Rób uniki i wal, dopóki nie eksploduje, a potem zajmij się statkami. Wszystkie trzy walą w Ciebie jak do kaczego kupekra, ale można sobie z nimi poradzić uskakując w przód i w tył. W tym pomieszczeniu możliwość ruchu na boki ograniczają dwa niewidzialne pola siłowe - i uważaj, by nie wpaść w żadne z nich, bo wrogowie będą Cię mieli jak na pół[illegible]sku. Uskakuj i strzelaj, dopóki nie zniszczysz wszystkich trzech krążowników. Jeżeli zacznie Ci brakować amunicji, po obu stronach rampy wiodącej do tego pomieszczenia możesz znaleźć Gatlingi.

Po zniszczeniu trzech statków do hangaru wleci czwarty (oni Cię tu chyba nie lubią, czy co?), pełen Doganów. Ustaw się tak, byś widział ich schodzących z rampy. Jeśli masz dostatecznie sporo strzelającego żelastwa, możesz ich wytłuc, zanim zdołają opuścić statek. Jeśli nie, to - jak przedtem - uskakuj w tył i wracaj, niszcząc niedobitki. Potem wskocz na rampę i wbiegnij do statku. Na szczycie zeskocz na kładkę po jednej ze stron ładowni. Potem ponownie skocz do kokpitu. Naciśnij czerwony guzik, w wyniku czego działka statku rozwalą drzwi nad rampą i otworzą przed Maksem nowe rejony do zbadania i spacyfikowania.

Przejdź przez nowe (rozwalone) drzwi i skieruj się ku wielkiej bramie na zewnątrz. Weź Car Battery i Atomic Jetpack. Potem spójrz w górę. O w mordę! Cholernie wysoki silos nuklearny. Przed tobą całe godziny zabawy! Rzecz w tym, że musisz skakać od jednej pochyłości na drugą, używając podczas wspinaczki Atomic Jetpacku. Cały czas będą Ci przypiekać tyłek S.O.D-y.

Jeżeli nie chcesz psuć sobie nerwów, zajrzyj od razu na sekret opisany na końcu tego poziomu.

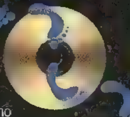
Tymczasem trzeba Ci się zaznajomić z mechanizmem działania Jetpacka. Działa podobnie jak inne, tyle że się regeneruje, kiedy go nie używasz - co pozwala, przy odrobinie praktyki, na zwisanie w miejscu, dzięki naprzemiennemu zwalnianiu i wciskaniu guzika Jump. Dobrze to przećwicz, bo bez tego [illegible] tej piekielnej kolumny. Jeszcze [illegible] kiedy wciśniesz i przytrzymasz guzik Jump [illegible] wciskając Jump i kursor kierunku. Podnieś się na poziom [illegible] jaki chcesz się dostać i dopiero wtedy kieruj się do [illegible]

Pierwszy filar wspinaczki jest na wprost. Odpal Jetpack i zrób zbliżenie dźwigara nad tobą. Następny cel jest wyżej, na prawo, są na nim Guided Rockets. Użyj ich przeciwko S.O.D-om. Kolejny cel to wylot małego szybu wentylacyjnego na tym samym poziomie, na którym się znajdujesz. Podfruń do niego unikając zielonego gazu. Jeśli dostaniesz, ucierpisz (-30). Kolejny skok na dźwigar. Na tym jest Ray Gun. Podfruń stąd w górę i na prawo ku półce nad podwójnym wylotem wentylacyjnym. I znów skok ku kolejnemu dźwigarowi. Jeszcze jeden Ray Gun. Potem podleć ku wylotowi gazu, podzielonemu na trzy sektory. Raz jeszcze skieruj się w lewo i opadnij na jeden z węzłów dźwigarów podtrzymujących wyloty gazu. Do poziomu anteny trzeba Ci będzie przedostać się przez kilka takich węzłów.

Dotarłszy na najwyższą podpo[illegible] dookoła, spójrz wzdłuż szybu wystającej [illegible] do [illegible] wielkiego talerza na końcu [illegible] jest jeszcze jedna AA [illegible] Rozwal pobliskie Sfery, a po[illegible] następnego [illegible]ciadłu anteny z lewej. Kontynuuj wędrówkę po antenach, dopóki nie dotrzesz do prostokątnej platformy wjeżdżającej i wyjeżdżającej z centralnego szybu. Podleć ostrożnie i zatrzymaj się na ułamek sekundy, by doładować Jetpack, a potem skocz i podleć do platformy z prawej. Kontynuuj drogę wokół kolumny, zatrzymując [illegible] z platform. Na ostatniej zobaczysz [illegible]

Następnym celem będzie [illegible] zawieszonych anten, by [illegible] form ślizgowych. Podleć do p[illegible] zacznie się opuszczać, kieruj się na następną. Kiedy okrążysz cały silos, lądując na wszystkich latarniach, uruchomią się platformy ślizgowe. Podleć teraz ku [illegible] platformie nad tobą. Wylądu[illegible] pack i podfruń ku kolejnej - wyżej i w pra[illegible] dość wysoko, więc poczekaj, aż będz[illegible] rurę. Wyląduj na trzeciej i podfruń [illegible]mie na prawo. Odsapnij chwilę, a następnie rusz w kierunku tunelu, ku któremu prowadzą kable odchodzące od silosa, na który się tak mozolnie wdrapywałeś. Wkurzające, nieprawdaż?

Sekret: [illegible] poziomie jest tajny elewator, [illegible] go odsłonić. Ale to rzecz warta zachodu. Korzystając z



[illegible] tego skrótu możesz oszczędzić sobie kłopotów stając twarzą do centralnej struktury w kilku rozjaśnionych sekcjach areny. Ustaw się na jednej linii pomiędzy najwyższą i najniższą z anten. Stań pyskiem do kolumny bliższej brzegu niż centralna struktura. Trzeba będzie się tu trochę pokręcić, ale jak trafisz we właściwe miejsce, to sporo zyskasz. Zanim elewator się uruchomi, musisz trochę poczekać, więc wybierz miejsce, które wyda Ci się właściwe, i poczekaj - jak nic się nie dzieje, stań obok i znów poczekaj. W końcu trafisz. Jeśli nie znajdziesz lub spadniesz z elewatora, musisz zacząć od punktu kontrolnego.

Biegnij tunelem cały czas do przodu aż dotrzesz do kolejnej komnaty. Po drodze zabierz Car Battery, Gatling Gun i Guided Rockets.

Checkpoint 8D

[illegible] nie przydał Ci się poprzednio, to z pewnością [illegible] bez niego nie obejdziesz. W tej gigantycznej sali [illegible] strącić połowę górnych kolumn energetycznych, a [illegible] wylądować na małej kolumnie, która została. Jak [illegible] by oszczędzać energię w Jetpacku, będziesz [illegible] korzystać pulsacyjnie. Jest pewien sposób na [illegible] się przez to pomieszczenie i jeśli pójdziesz inną [illegible], to się pewnie zakałapućkasz. Kiedy będziesz śmigał przez to pomieszczenie, będą Ci dopiekać Brainbirdy i Manty, ale zignoruj je. Przedostanie się na drugą stronę jest już dostatecznie trudne, by jeszcze sobie zawracać tego drobiazgami.

Po pierwsze, unosząc się w powietrzu zniszcz szczyt środkowej kolumny. Potem wyląduj na dennej części. Unieś się i zniszcz tę z lewej i znów wyląduj. Dostaniesz tu Ray Gun. Przejdź do kolumny przed Tobą (wysuniętej najbardziej ku lewej w następnym rzędzie). Teraz skieruj się ku tej w pobliżu środka na prawo. Unieś się w powietrze i skieruj przed siebie i do końca w lewo, gdzie znajdziesz Guided Rockets. Ruszaj na centralną kolumnę z prawej. Potem znów w prawo i jeszcze raz w prawo, gdzie znajdziesz Gatling [illegible]. Teraz skieruj się ku drugiej na prawo, a potem [illegible] wreszcie ostatnią na lewo - a stąd już prosciutko [illegible] tunelu i do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint 8E

Bitwa z Bossem Schwang Schwing (SS)

Ostatnio uszkodził go nieco Kurt, więc teraz pojawi się na [illegible] unoszącym się w powietrzu [illegible] na [illegible] go bynajmniej lekceważyć [illegible] Cię przypiekać [illegible]

[illegible] podskoczyć [illegible] go okrą[illegible] aż zawiśniesz nad guzikiem. Stań na [illegible] skierować na Schwanga potężny świder. Potem [illegible] przywal mu z wszystkiego, co masz.

[illegible] Ci się [illegible] Rockets. [illegible] specjalnie [illegible] rakiety [illegible] nale, gdy robi się gorąco.

Kiedy SS zacznie się zwracać ku tobie, podleć ku kolczastej kuli na [illegible] otwórz ogień do dwu zbiorników, obok których [illegible] SS. Eksplozja [illegible] nadwerężą Super Złośliwca.

Kiedy zbiorniki staną w ogniu, natychmiast podleć do kolejnego guzika na lewo. Odwróć się do Schwanga - zobaczysz, że oślepia go seria błyskawic. Walnij weń ze wszystkiego, co masz. Kiedy się obróci, ruszaj do kolejnego guzika. Ten go unieruchomi, a następny sieknie w Schwanga gigantycznym hakiem.

Wal w SS wszystkim, co masz, ale nie odsuwaj się od guzika, tylko przed jego laserami uskakuj w górę. Potem odwróć się i znajdź zawór na rurze nieopodal miejsca, gdzie kieruje się SS. Dostanie w pysk strumieniem pary.

W tym momencie powinien już nurzać się w czerwieni. Skończ go z miejsca, gdzie stoisz, waląc weń ze wszystkich czterech [illegible]. Nie zapominaj o uskokach - i oczywiście wal [illegible] w końcu wezmą go diabli. Jeśli od[illegible] się w górę, weź z centralnej [illegible] i skończ go nie ruszając się z miejsca [illegible] nie zobaczysz.

[illegible]

Checkpoint [illegible]

Podczas pierwszej części tej misji Hawkins usiłuje przeprowadzić Jima Dandy przez kolejne pole asteroidów. Niełatwo tu sterować - ponieważ sporą rolę twórcy powierzyli bezwładności. Gdy tylko Dandy frunie w którąś stronę, niełatwo zmienić kierunek, bo trochę to potrwa.

Płonące punkty na tle pola gwiazd to transportery. Nie bardzo wiadomo, dokąd przez nię trafisz, w jednakowej więc mierze pomagają, co przeszkadzają. Nie schodź z drogi, by ich unikać. Po trzydziestu sekundach walki z polem (i kolejnej mikroscence) zostaniesz przeniesiony do Schwizzle Firm. Trzeba Ci znaleźć pewne elementy.

Zaczynasz w pomieszczeniu z budką telefoniczną pośrodku. Odwróć się dookoła i podejdź do świecącego występu w rogu. Zostaniesz przeniesiony na koniec długiego [illegible]u. Przejdź do końca na transporter. Trafisz do [illegible] trolnego.

Checkpoint 9B

W następnej sali jest sporo Doganów i kilku Coneheadów. Przemknij pomiędzy nimi, uskakując zygzakami. Skieruj się ku drzwiom w głębi i na prawo. Po minięciu kolejnego korytarza natkniesz się na otwarty dziedziniec. Na lewo jest wejście do labiryntu.

Jeśli zobaczysz przebiegających przez labirynt Coneheadów, biegnij za nimi. [illegible] drogę do wyjścia. Nie martw się, [illegible] (są [illegible] od ciebie). Poczekaj na następnego.

Na pierwszym [illegible] w labiryncie skieruj się w prawo. Potem skręć w lewo aż natkniesz się na kolejne rozwidlenie T z tablicą świetlną. Aktywuj panel i obróć się w prawo, skręcając za rogiem ku prawej. Przejdź korytarzem mimo trzech krat wstrząsowych i za róg, gdzie znajdziesz napój regenerujący Mr. Fizzy'ego. Idź dalej aż dotrzesz do kolejnego rozwidlenia T. Skręć tu w [illegible] Coneheadem). Na następnym zakręcie ruszaj w [illegible] wstrząsowe i przejdź ku końcowi, mijając kilka ścieżek wiodących w prawo. Podążaj następnym krętym korytarzem przez cały labirynt mimo kolejnych trzech krat wstrząsowych. W następnym [illegible] jest [illegible] pryszniców parowych. Przed każdym [illegible] poczekaj aż zdechnie i ruszaj dalej. Miń [illegible] do kolejnego krętego korytarza. Na następnym skrzyżowaniu T skieruj się za Coneheadem w lewo. Miń kolejną Shock Bar i ruszaj krętym przejściem. Skręć w pierwszy korytarz po lewej i przejdź mimo kolejnego parowego prysznicu, ku następnemu [illegible] Mr. F. Na kolejnym skrzyżowaniu T skieruj się za [illegible] w prawo, a potem miń kilka Shock Bars. Potem skręć w lewo mimo pryszniców, a potem skieruj się w prawo. Podążaj krętym szlakiem i skręć w prawo, do korytarza, który kończy się rozległym dziedzińcem. Znajdziesz tu Lokatora Pałacu (siedzącego na czymś, co wygląda niczym punkt kontrolny) i kilku Doganów.

Nie podejmuj walki z Doganami - po prostu ruszaj na środek areny, by wydostać się z Dodge. Obok generatora obcych jest transporter, który Cię zabierze do innej części Swizzle Heights. Trafisz do pomieszczenia z budką telefoniczną. Podejdź po rampie, by zebrać pieczywo (Pumpernikiel i Bagietki), a na półce wokół pomieszczenia są dwa napoje Mr F. Wróć na dół i wejdź do błękitnego transportera. Przeniesie Cię do korytarza wiodącego do kolejnego transportera, a stąd już trafisz do punktu kontrolnego.

Checkpoint 9C

Weź Bagietkę sprzed pun[illegible] stronę do kolistego chodni[illegible] Birdbraina. Przebiegnij o[illegible] po drugiej stronie. Przed [illegible] jest jeszcze jedna Bagietka. Napakuj Atomic Toster i Bagietkę, by wykonać pociski chlebowe, które same naprowadzają się na cel. Miń Doganów, którzy pojawią się z kolumn flankujących główną ścieżkę.

Trafisz do rozległego pomieszczenia z labiryntem przejść nad głową. Patrolujące okolicę S.O.D-y załatw pociskami Baguette. Zlokalizuj okrągłą kotwicę jonową na podłodze pod labiryntem. Użyj drabiny, by się wspiąć na kolejny poziom. Trzeba przedostać się do okrągłej platformy nieopodal prawej części pomieszczenia (patrząc od wejścia). Znalazłszy się tam wyciśnij z drabiny ostatnie soki, by dotrzeć do platformy i przenieść się przez transporter.

Trafisz do pomieszczenia, które samo w sobie stanowi kolejną zagadkę. Widzisz Coneheadów łażących tam i z powrotem w oddzielnej części pomieszczenia w głębi? Trzeba ich postrącać, tak by powpadali w wentylator, który zrobi z nich sieczkę. Pośrodku pomieszczenia jest cylinder, który wskaże, ile płynu jeszcze brakuje. Na posadzce są trzy prostokątne guziki, które otwierają przejścia w głębi, gdzie łażą Cony.

Zacznij od najdalszego przed tobą. Kiedy Con spadnie, skręć w prawo i naciśnij guzik z prawej, posyłając Cona [illegible]ny poziom. Potem klepnij ponownie pierwszy [illegible] nim, i znów wróć do pierwszego. Con spadnie [illegible] się w zielonkawą breję. Powtórz wszystko trzy [illegible]wować transporter po prawej stronie pomie[illegible].

Uwaga! Jeżeli przepuścisz któregoś Cona z jednego krańca sali na drugi, w lewym rogu pomieszczenia pojawi się Dogan, którym musisz się zająć, zanim wrócisz do Conów. Dla pewności (bo może się ich pojawić więcej), stań na pierwszym guziku uskakując załatw Dogana toksycznymi kromkami.

[illegible] cylindra sokiem z Conów stań na trans[illegible]. [illegible] przeniesie do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint [illegible]

Przejdź do kolejnego transportera. W sąsiednim pomieszczeniu ruszaj do błękitnego portalu - niestety, roi się tu od Doganów. Nie dając się zabić, załatw centralny generator. Potem wstąp na płonący błękit, który się objawił, by ukazać przejście do sąsiedniego rejonu (aktywuje to też następny, poszukiwany przez ciebie portal).

Skieruj się ku ziejącemu w prawej ścianie otworowi i idź dalej. Kiedy zbliżysz się do niższego krateru z prawej, wyłonią się dwa Brainbirdy, które będą Cię gnębić. Przebiegnij obok nich do trans[illegible]. W kolejnym pomieszczeniu

[illegible] S.O.D-ów. Spróbuj oczyścić [illegible] weźmiesz się do kolejnej zagadki. Użyj do tego [illegible]. French Bread jest wyjątkowo skuteczny przeciw [illegible] S.O.D-om.

[illegible] czyściwszy przedpole, skup swą uwagę na środkowej [illegible] migłówce. Twoim celem jest ruszenie migających punk-tów wokół centralnego kręgu, by zatrzymały się na błękicie. Kiedy staniesz na jednym z tych guzików, jedno z cyrkulujących świateł znieruchomieje. Skacz po guziku aż zatrzyma się na błękicie. Powtórz proces dla pozostałych dwu. Kiedy wszystkie trzy podświetlą błękit, zniknie pole siłowe wokół Positronic Dohickey. Aby się tam dostać, wskocz na okrągłą platformę, która na chwilę zatrzymuje się na tym poziomie.

Wskocz więc i weź potrzebną Ci część. Potem przejdź przez transporter na tej platformie. Zostaniesz przeniesiony na początek długiego tunelu, przejdź do końca, gdzie jest drugi transporter. Znów się znajdziesz w pomieszczeniu z budką telefoniczną. Podejdź po rampie i zbierz Pumpernikiel, Bagietki i napoje Mr F. Trzymając się krawędzi przejdź przez drzwi niedaleko tunelu, podążając aż do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint 9E

Ruszaj prosto ku czerwonej, świecącej [illegible] ciągnie-tej nad przepaścią. Nieustannie brakuje jakiejś ruchomej sekcji tego laserowego mostku. Poczekaj, aż się pojawi, potem wskocz i ruszaj - z początku biegiem, a potem zacznij skakać. Brakująca sekcja porusza się tak szybko, [illegible] istnieje spore prawdopodobieństwo, iż przeskoczysz [illegible] nad nią. Jeżeli nie, poczekaj w jednej alków aż przer[illegible] minie i ponownie wskoczywszy na most ruszaj [illegible]

Na końcu mostu przejdź przez drzwi z dwoma [illegible] niebieskimi guzikami. Stań na pierwszy, by [illegible] gi. Potem stań na drugi, co podniesie windę [illegible] cze dwa. Dalsze guziki działają wedle wyboru [illegible] padkowego, zapamiętaj więc, które działają. Jeden [illegible] odsłoni kolejny rząd guzików - i Dogana. Zabij go. [illegible] stań na kolejnym guziku. Powinny się odsłonić cztery. [illegible] ciśnięcie na ostatni odsłoni kolejne pięć. Załatw ostatniego Dogana i stań na ostatnim guziku. Przejdź przez drzwi z [illegible] strony, ignorując czających się tu Hosersów. Ruszaj [illegible] zem do kolejnego punktu kontrolnego.

Checkpoint 9F

[illegible] kolejnej sekcji, trzeba przejść przez [illegible] mosty. Pierwszy jest podobny do tego, [illegible] chodziłeś, tyle że brakuje dwu ka-[illegible] znacznie większe. Poczekaj, aż oba [illegible] biegiem przed siebie. Daj nura w pierwszą [illegible], przeczekaj, aż przeleci pierwsza przerwa (nie [illegible] pokonać obu naraz), i znów puszczaj się bie-[illegible]. Zatrzymuj się w każdej alkowie. Następna kładka [illegible] nieco dłuższa, ale można ją przebyć bez skakania. Gdy obie sekcje Cię miną, śmigaj na most i gnaj aż do alkowy. Daj nura w alkowę. Kolejna przebieżka będzie dłuższa i trzeba dobrze odmierzyć czas. Ustaw się po prawej stronie i przyszykuj do biegu. Jak tylko przeleci druga przerwa - startuj. Kiedy zbliżysz się do następnej alkowy, wskakuj do niszy z odległości 4, 5 kroków. Poczekaj, aż miną Cię obie przerwy i ruszaj do ostatniego wyścigu.

W kolejnym pomieszczeniu jest [illegible] biegnij do kolejnych drzwi. Potem [illegible] do następnych drzwi i mostu. [illegible] dopóki nań nie wstąpisz. [illegible] górze. Most wytrzyma, dopóki [illegible] wy nieopodal trzeciego świat[illegible] ga trzaśnie. Wskocz do niszy i [illegible] uspokoi. Potem podbiegnij do [illegible] w kolejne schronienie. Znów spójrz na podłogę, by zauwa-żyć pewną regularność wydarzeń. Wybiegnij, gdy będą Cię mijać solidne części, i wskocz do kolejnej alkowy. Ostatnia część jest najtrudniejsza. Popatrz, jak wszystko się rusza, a gdy już załapiesz pewien rytm, wybiegnij i przeskocz na drugą stronę. Teraz skieruj się do ostatniego punktu kontrolnego.

Checkpoint 9G

Na tym poziomie nie masz właściwie bitwy z Bossem, tylko pewną łamigłówkę do rozwiązania. Kiedy wejdziesz do komnaty, znajdziesz na wprost dwie Bagietki. Gdy ruszysz, by je wziąć, ujawni się kilku Hosersów i Birdbrain. Hosersi będą się regenerować w tym tajemniczym urządzeniu i będziesz musiał unikać ich ataków, ale Birdbrain opadnie na dół i tak zostanie. Jego załatw najpierw, zestrzeliwując go Bagietkami.

Kiedy się z nim uporasz, miń Hosersów i przebiegnij na przeciwległy kraniec pomieszczenia. Biegnąc zauważ szereg guzików w posadzce. W górze, po przebiegnięciu krótkiej rampy, jest żółty guzik. Okrąż go, ale na razie nań nie wstępuj. Teraz trzeba Ci się będzie wykazać pamięcią i refleksem. Spójrz w górę i skocz na guzik. Na sklepieniu są guziki będące lustrzanym odbiciem tych na posadzce. Kiedy wskoczysz na żółty, na ułamek sekundy rozświetli się wzór, wedle którego musisz naciskać guziki na dole. Zapamiętaj, że to lustrzane odbicie. Jeśli ataki Hoserów mocno Cię nadgryzą, wykorzystaj napoje pana F. I tak nie przetrwasz [illegible]

[illegible] właściwy guzik, zapali się na zielono [illegible] naciśniesz zły, wróć na rampę i zo-[illegible]. Kiedy wszystko wykonasz po-[illegible] odkrywa za głównym guzikiem i po-[illegible] Międzywymiarowy (Dimensional [illegible] ruszaj do teleportu.

[illegible] do pomieszczenia z budką telefoniczną. Krót-[illegible] Ci trzech Hosersów, którzy siedzą w bud-[illegible] razem, gdy drzwi się otworzą, plują w Ciebie toksyczną flegmą. Wrzucaj do budki Pumpernikiel, [illegible] porcja załatwi jednego Hosersa. Jeśli masz sporo napojów Mr F, możesz się nie przejmować. Jeśli nie, uskakuj przed strzałami wrogów i ładuj Pumpernikiem, gdy tylko zauważysz, że drzwi się otwierają.

Załatwiwszy wszystkich trzech Hosersów, ukończysz poziom.

Misja 10: [illegible] Max lub [illegible]

Ostateczna bitwa: Zizzy Ballooo[illegible]

Na ostateczną [illegible] terów - każdy będzie [illegible] wając swoich unikalnych [illegible] będzie musiał zniszczyć tyrana na [illegible] choć podstawowa idea pozostanie ta sama [illegible] trzeba będzie [illegible] czyć oddzielnie - ale przeczytaj choć część dotyczącą [illegible] ta, by się dowiedzieć, jakimi tajnymi chwytami dysponu[illegible] wielki Niemiec.

Kurt

[illegible] wędrówka przez pałac będzie najdłuższa [illegible] Zizzy'ego najtrudniejszym przeciwnikiem. [illegible] przed pałacem. Ruszaj na prawo aż trafisz na [illegible] nad wylotem wentylatora. Podfruń ku ciągowi powietrza, rozstrzelaj kratę, zrównując się z otworem. Nie rzucaj się przed siebie - czas na fortele i działanie ukradkowe.

Stań gębą ku prawej ścianie [illegible] wejścia. Cal po calu skradaj się w lewo aż zobaczysz [illegible] laserowe. Załatw je celnym strzałem i uskocz [illegible] korytarza. Załatw ze snajperki odpoczywającego Grunta, działko nad nim, i tego, co wygląda zza lewego rogu. Weź granaty i Health (+25). Jeśli nie jest Ci potrzebne, zapamiętaj, gdzie jest, by w razie potrzeby się cofnąć.

Ostrożnie idź dalej. Zbliżywszy się do zakrętu przyległej do lewej ściany i ostrożnie zerknij zza rogu. Kolejny odpoczywający Grunt. Snajperka i kwita. Wyjrzyj ostrożnie zza następnego rogu i celnym strzałem rozwal działko laserowe. Potem stań u wejścia do korytarza i rozstrzelaj dwa działka na przeciwległym krańcu korytarza. Na łuku jest Health (+25). Zachowaj go na potem - chyba że go gwałtownie potrzebujesz.

Na rogu, gdzie jest Super Chain Gun, stań twarzą ku lewej ścianie i ostrożnie przemknij w lewo. Celnym strzałem zniszcz działko z góry, potem wymierz lunetą w dół i przestwaj ostrożnie aż zobaczysz pierwszego z kilku Gruntów. Nie ruszaj się z miejsca, eliminuj Gruntów, gdy będą Ci wpadali na linię ognia. Jeśli któryś Cię okrąży, [illegible] cofnij się, a potem znów weź snajperkę [illegible]. W sumie jest [illegible]. Oprócz [illegible] laserowe działka [illegible]. Weź [illegible] łukiem jest [illegible] korytarzu [illegible] taktyki [illegible] przejdź w Mod Snajperski i ustrzel odległego [illegible] między kolumnami. Powinieneś bez trudu trafić go w pas, zanim Cię spostrzeże.

Kiedy padnie, opuść się w dół i zostań przy ścianie. Załatw ze snajperki Bifa - jest w głębi i po lewej. Jeśli Cię wyczuje, przymierz się do niego z Super Chainguna i uskakuj aż się go pozbędziesz. Jest jeszcze jeden Bif, nieopodal wielkich drzwi w głębi i po lewej. Jeśli [illegible] (jeszcze!) nie spostrzegł, załatw go ze snajperki. Są tu też Birdbrainy - ale nie trafią, jeśli będziesz w ruchu. [illegible] weź Cloak z niskich schodów w głębi [illegible] w górę, by [illegible] z niskiej galeryjki [illegible]

Podjedź na [illegible] Super Chain Gun. [illegible] wziąć Homing [illegible] wielkie [illegible] drzwi, przez które [illegible] Bezpośrednio z lewej masz Health [illegible] rytarzem o czerwonej wykładzinie [illegible] wielkie, kamienne [illegible] lacową promenadę. [illegible] przejść. Na początku [illegible] błękitne drzwi.

[illegible] komnatę [illegible] zgodnie [illegible] do błękitnych drzwi [illegible] Idź dalej ku kolejnym [illegible] jest para Inviso Gruntów. [illegible] zejdź w Mod Sniper, by [illegible] następnymi drzwiami znów [illegible] - jak wołał Akela z Gromady [illegible]

Kurt spotyka Zizzy'ego

Zizzy [illegible] prawdziwy Twardziel nad [illegible]. Walka [illegible] uciążliwa - Kurt musi [illegible] wszystkie [illegible], jakich go nauczyłeś. [illegible] peratorska Bulwa stosuje rozmaite [illegible]

1. Uderzenia energetyczne. Wyrzuca je laska, którą trzyma. Najlepiej poczekać, kiedy odpala, i zrobić unik, gdy zobaczysz błyskawicę. Zizzy wali dość celnie, więc uważaj. Ten atak jest sygnalizowany - przed użyciem Zizzy opuszcza laskę.

2. Potoki lawy. Kiedy ujrzysz, że uderza laską w posadzkę, znaczy, że zagrożony jest twój tyłek. Z końca laski tryska [illegible]ka pasm lawy, które będą podążały za tobą po arenie, odbijając się od ścian. Pierwotna fala wstrząsowa niewiele Ci zrobi, ale jeśli dostaniesz odpryskiem lawy, to zaboli. [illegible] rób uniki i podskakuj. Jeśli zostaniesz na miej[illegible] lawa zawinie Cię [illegible]oczy i będzie po zawodach. In[illegible] sposób uniknięcia lawy to wspinanie się na podstawy [illegible] komnaty.

3. [illegible] Jeśli za bardzo zbliżysz się do [illegible] Cię ogonem - nie zabije, ale powal[illegible] [illegible]dnak się do niego nie zbliżać. Lepiej [illegible]eny, daleko od Ballooby.

4. [illegible] Kilka razy podczas walki Zizzy podn[illegible] [illegible]jąc palcami. Jeśli to robi, szykuje atak [illegible]czny. Gdy mu się to uda, ekran zacznie dygotać i [illegible] miał kłopoty z nawigacją. Kiedy Cię zahipnoty[illegible] [illegible] stój w miejscu. Nadal możesz mu przyłożyć, tyle że trudniej Ci celować. Aby tego uniknąć, po prostu się odwróć i pobiegnij przed siebie, po paru sekundach mo[illegible] się już odwrócić i przygotować na odparcie kolejnego ataku.

5. Tarcze energetyczne. Zizzy potrafi cofnąć się do odległego rogu areny i swoją lagą posyłać na Ciebie powoli się poruszające płaszczyzny energii. Łatwo im umknąć uskakując na boki, ale po trafieniu wysysają 10 Health points. Pamiętaj, że twoje kule przenikają przez te tarcze bez trudu, więc strzelaj bez przerwy.

Ta część walki nie wymaga od Ciebie szczegól[illegible] słowości. Wal w Zizzy'ego aż jego pasek [illegible] tak nisko, że do obejrzenia brzucha węż[illegible] siałby spojrzeć w górę. Jak zawsze [illegible] żwawo. Wokół areny leżą rozrzucone rozmait[illegible] Super Chain Guny, Health (+25), a gdzie[illegible] [illegible] Sniper Mortars i Sniper Granades. Twoim najlepszym przyjacielem będzie oczywiście Super Chain Gun. Ogromnie Ci się przydadzą i jeśli na początku rozgrywki z Bossem [illegible] Twoje szanse na wyniesienie stąd tyłka w [illegible]

[illegible]

[illegible] trafisz pomi[illegible] musisz je wszystkie unicestwić. Przeszka[illegible] jakieś zielone drańsstwa, które wychylają się [illegible] Cię [illegible]. Będą Cię [illegible] ale prób[illegible] bezcelowe. Strze[illegible] po prostu [illegible] - licz na [illegible] życzliwości losu [illegible] za [illegible] Imperatora masz niewiele czasu na załatwienie sprawy, [illegible] uwinięcie się za [illegible] zamachem jest prawie niemożliwe.

Twoim pierwszym celem jest serce - w[illegible] Weź w łapy Super Chaingun i bierz się do dzieła. [illegible] kolej na nerki. Kiedy i te zostaną rozwalone, przejdź w tryb snajperski i przy użyciu Sniper Mortar wywal dziurę w każdym płucku. Po uporaniu się z płucami użyj spadochronu, by korzystając z powstałych przeciągów podlecieć do oczu i mózgu. Będą Ci w tym przeszkadzały zielone bestie - jeśli któraś Cię ukąsi, spadniesz na przeponę - albo i niżej (?).

Podfruń do półki pod oczodołami. Rozwal jedno z oczu - spadnie na półkę, [illegible] uważaj, to jeszcze nie koniec! Oko będzie usiłowało Cię zniszczyć błyskawicami ze źrenicy. Potraktuj je jak S.O.D. Uskakuj [illegible] ołowiem. Kiedy skończysz z jednym okiem, skup się na drugim. Glurp!

[illegible] stopni [illegible] Na koniec [illegible]

[illegible] rad temu, że [illegible] Niestety, tak nie [illegible] co wymieniliśmy, [illegible] co się da, i przy[illegible]

[illegible] jakiegokolwiek otworu zewnętrznego, [illegible] wyrzuci Cię na arenę. Wewnątrz cielska Imperatora nie masz Uzdrawiaczy - więc gdy masz problemy, możesz sam wyskoczyć na zewnątrz.

A tam, jak zwykle - siecz ołowiem i uskakuj. Sęk w tym, że Imperatorowi wróciło sporo zdrowia - choć nie wszystko, bo coś niecoś wewnątrz jednak zrobiłeś. Za pierwszym wyskokiem ma połowę zdrówka - i znów go musisz sprowadzić do poziomu. Za drugim razem będzie miał ćwierć tego, co na początku. Ty tymczasem poszukaj uzdrawiaczy (z poręki dra Hawkinsa).
Po kilku wycieczkach tam i z powrotem w końcu bestia padnie. HURRRAAA!

Maks (największa mordęga)

[illegible] przez pałac jest [illegible] Zaczyna na wprost wejścia [illegible] z drzwi znajdziesz dwa S[illegible] Potem wewnętrzne drzwi same [illegible] łapiąc po drodze Uzi (prawy róg). Szybk[illegible] okołą i przygotuj na nieliichą strzelaninę.
Po zabiciu dwu niemilców pojawią się dwaj nowi. Taktyka cały czas będzie taka sama - uniki w przód i do tyłu oraz siekanie siekańcami. Nieprzyjaciele będą pojawiać się w następującej kolejności: dwu Doganów, dwu Doganów, dwu Bifsów, dwu Bifsów, Dwu Bifsów i jeszcze dwu Bifsów. Z Bifsami najlepiej rozprawiać się po kolei - to znaczy skup się na jednym [illegible] Potem dopiero bierz się [illegible] użycie na przemian [illegible]

[illegible] Battery oraz Uzi. Za [illegible] AA Battery. Podążaj dalej ścieżką (kolejna AA Battery), a potem przez błękitne drzwi do sali z fontanną. Podejdź schodami w górę [illegible] Znajdź kolejne błękitne drzwi i przejdź na [illegible] natkniesz się na parę Bifsów. Przejdź ostroż[illegible] zobaczysz pierwszego, i otwórz ogień, trzymając się z boku. Będzie walił pociskami energetycz[illegible] niewiele Ci jednak zrobi, jeżeli nie po[illegible] na miejscu, dopóki go nie załatwisz. To samo zrób nieco dalej z drugim i dopiero wtedy zabierz się za Szefa.

[illegible] Maksa z Zizzym mocno przypomin[illegible] się Kurt. Zizzy atakuje w ten sam sp[illegible] można unikać tak jak to omówiono pop[illegible] tym razem leży porozrzucany rozmaity oręż i Uzdrawiacze. Możesz też znaleźć Atomic Jet Pack, co znakomicie poprawi twoje sza[illegible]

Jak w przypadku Kurta, Maks zo[illegible] wessany do wnętrza Imperatora (fuj!), gdzie trzeba mu porozwalać wewnętrzne organy. Sęk w tym, że teraz musisz walić ogniem ciągłym, bo się zregenerują. Wal, aż eksplodują. Na nerki albo serce trzeba użyć Gatlinga i walić jedną, ciągłą serią.

Do oczu i mózgu dostań się korzystając z Jetpacka. Po załatwieniu wszystkich organów, możesz się zająć lizaniem ran. Koniec!

Dr Hawkins (sposób najłatwiejszy)

Dr Hawkins to mózgowiec. Jego atak na fortecę wroga wymaga pomyślunku. I wspinania się po drabinach.
Aby dobrze zacząć, skieruj się w lewo, aż dotrzesz do szarego punktu kotwicznego nieopodal muru. Umieść tam drabinę i [illegible] do góry [illegible] wspinaj się dalej [illegible]

Teraz [illegible] Podążaj dalej [illegible] się Birdbrain [illegible] nym tostem [illegible]

[illegible] dla przez kiszki leciwego staruchа [illegible] da się ustrzelić i rób uniki. Za zakrętem jest pięć Bagietek. A potem, za kolejnym zakrętem, natkniesz się na czyhającego tam Birdbraina. Nie właź na skrzyżowanie - zamiast tego namierz BB przez otwartą przestrzeń po lewej. Przez tę dziurę możesz go załatwić dość bezpiecznie. Kiedy padnie, ruszaj dalej do następnej sali mimo Hosera - by zebrać trochę Pumpernikla i kilka bagietek.

Za następnym rogiem jest kolejny Birdbrain. Załatw go (strej[illegible]ując) z Atomowego Tostera. Skieruj się dalej, ku wielkim, niebieskim drzwiom. Przelazłszy przez nie trafisz na szczyt schodów w sali z fontanną. Nieopodal szczytu jest punkt kotwiczny - drabina, w lewo.
Skieruj się do niebieskich drzwi. Tuż przed wejściem jest para S.O.D.-ów. Spróbuj wystrzelić Tosta pod kątem w prawą [illegible] się odbije i załatwi wrogów tak, że sam nie [illegible] wystawiać na niebezpieczeństwo.

[illegible] dra Hawkinsa z Hersztem nad Hersztami jest taka jak w dwu poprzednich przypadkach - do momentu, kiedy doktorek trafi do brzuszyska Imperatora. [illegible] wziąłeś z areny Leaf Blower i wal w [illegible] używając głównie Bagietek zwykłych [illegible] kiel zostaw na flaki.

Znalazłszy się wewnątrz trzeba skoczyć [illegible] to zadanie dla Hyde Hawkinsa! Na półce nieopodal głównego otworu jest Plutonium. Podskocz na krawędź [illegible] a potem na półkę. Wypij Plutonium. Potem wskocz na bąbel, który startuje z głównej dziury. Podjedź aż do serca. Skocz i wal po osierdziu, aż trzaśnie. Powtarzaj aż do zniszczenia obu komór serca i nerek.

[illegible] z góry spadną gałki oczne. Załaduj [illegible] przesuwać gały do dwu dziur z otwora[illegible] w końcu tam trafią, ale Leaf Blower [illegible]
Kiedy obie gały [illegible], weź Atomic Toaster i wymierz w górną część jednej z gał. Trzeba tak mierzyć, by odbity strzał trafił w Mózg. Kiedy trafisz, ustaw się tak, by zwiększyć uszkodzenie, i nie zdejmuj palucha z guzika spustowego. Nie ruszaj się z miejsca i nie przejmuj się zielonymi stworami. Popijaj napój dra F. i wal, aż wskaźnik Imperatora spadnie do zera.

Koniec!

Szaman



producent: Funcom/Empire Interactive
platforma: PC

The Longest Journey

Przedstawiam [illegible] solucję gry The Longest Journey, [illegible] gier [illegible] mi grać od kilku lat. Gra jest zdumiewająco obszerna, dostarczy ci wielu emocji i niezapomnianych wrażeń. Jest też ogromnie zabawna - co prawda, aby docenić jej dowcip, trzeba nieźle znać "len- [illegible]

Początek jest banalny. Przejdź w prawo, do drzewa, spróbuj uratować jajo, a potem ułam gałązkę. Uruchomi to sekwencję, w której drzewo powie ci kilka rzeczy. Wypytaj je o wszystko, co się da, i ofiaruj się z pomocą. Weź łuskę w gniazda (tego, z którego wypadło jajo) i przejdź do strumienia w prawo. Wetknij w szczelinę rozwidloną gałąź, a potem połóż na niej rynienkę z łuski. I to by było na tyle. April ocknie się w swojej sypialni.

Rozdział 1: Penumbra

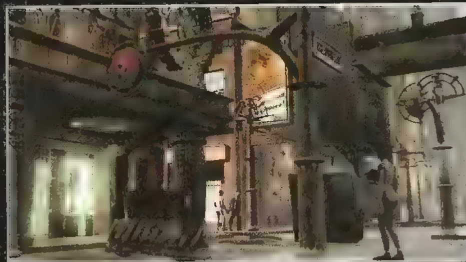
Wstań, otwórz szafę i weź małą, nakręcaną zabawkę. Przyjrzyj jej się dokładnie i wydłub oko (nad zabawkami znęcają się tylko wyjątkowi sadyści, ale to oko będzie ci później potrzebne do zbawienia świata). Ze stolika przy łóżku weź fotografię i dziennik, a potem przyjrzyj się dziennikowi i weź zatknięte w środek twoje rozliczenie godzin pracy (Timesheet). Wyjdź z pokoju i pogadaj z Zackiem. Nieprzyjemny zeń typ, ale na razie nie ma to znaczenia. Gdy Zack zniknie w głębi swojego pokoju, weź liść z plastikowej rośliny na pierwszym planie. Potem zejdź na dół. Przyjrzyj się tablicy ogłoszeń i weź różową notatkę; przejrzyj ją, a potem pogadaj z Fioną. Wypytaj ją o wszystko, co się da. Weź leżące na stole zapałki, a potem podaj jej różową notatkę o znalezionym pierścieniu. To był twój pierścień i Fiona ci go odda.

Wyjdź na zewnątrz i skieruj się ku maszynie z lewej. W rozpięte kable wetknij swój pierścień, co zapewni przepływ prądu. Potem pomanipuluj trochę pokrętłami w prawym dolnym rogu - jest to dość zabawna łamigłówka logiczna. Trzeba ustawić wszystkie przełączniki w poziom. Gdy tego dokonasz, zapłonie zielone światełko. Pokręć zaworem w lewym górnym rogu, potem uruchom pokrętło główne, a gdy ciśnienie spadnie, weź zacisk (Clamp). Odchodząc od maszyny, weź pierścień.

Przejdź w prawo i pomów z Cortezem. Wyczerpawszy wszystkie tematy, znów udaj się w prawo i po przejściu obok wejścia do kolejki podziemnej skieruj się przez park do Akademii. Wejdź i weź gumową rękawicę z kosza, a potem podejdź na górę i chwyciwszy paletę z pędzlem, zajmij się twórczością. Gdy skończysz malowanie, pogadaj z Emmą i wyjdź z Akademii. Przejdź przez park ku mostom, a potem wejdź do kafejki.

Pogadaj z Charliem i (po wyczerpaniu wszystkich tematów) weź ze słoja cukierki (sweets). Wejdź dalej i przejrzyj plakat obok szafy grającej. Weź darmowe bilety i obejrzyj je, by znaleźć adres. Podejdź do stołu i weź z tacy kawał chleba, a potem pogadaj z Emmą. Na koniec podejdź do Stanleya (to ten grubas przy barze) i porozmawiaj z nim, a potem podaj mu rozliczenie (Timesheet) i powiedz, że w razie czego rezygnujesz z pracy. Kiedy spyta o nocną zmianę, możesz odpowiedzieć, co chcesz. Nie ma to większego znaczenia dla rozwoju gry. Wyjdź i wróć do Border House. Wejdź do swego pokoiku i otwórz okno, a potem wyjrzyj przez nie i - aby zwabić mewę - rzuć chleb na nadmuchiwaną kaczkę. Potem pociągnij za łańcuch (Chain), co uwolni sznur od bielizny. Wyjdź i wróć na placyk przed kawiarnią, a potem weź niebieską dmuchaną kaczkę. Wejdź do metra i skorzystaj ze skanera (Gene Scanner). Kup kartę na cały tydzień i przesuń swoją kartą kredytową (Cashcard) przez wizjerem kamery. Wejdź na peron i obejrzyj sobie iskierki po lewej stronie ekranu. Uwiązł tam klucz, który może ci się przydać.

Teraz uważaj. Przywiąż zacisk (Clamp) do sznura na bieliznę i obejrzyj gumową kaczkę. Zdejmij przylepiec, którym naprawisz rozdarte rękawiczki. Nadmuchaj kaczkę (ikona ust) i wetknij ją pomiędzy szczęki zacisku przywiązanego do sznura. Całe urządzenie opuść na leżący poniżej peronu klucz i wyciągnij klucz na górę. Idea polega na tym, że kaczka rozpiera szczęki zacisku, a potem, kiedy ujdzie z niej przez otwór powietrze, pozwala im się zacisnąć na kluczu.



Wejdź do pociągu. Zawiezie cię, dokąd zechcesz - spójrz tylko na ekran pod sufitem i kliknij na stacji, na której chcesz wysiąść. Teraz będzie to Waterton Bridge. Skieruj się na prawo do galerii. Po wejściu znów podejdź w prawo i pogadaj z Cortezem. Po rozmowie Cortez wyjdzie. Wróć do Border House (oczywiście metrem). Pogadaj z Fioną i usiądź, by popatrzeć na wideo (jeśli wybrałeś pracę na drugą zmianę, idź do kafejki). Tak czy owak, inicjuje to otworzenie następnego rozdziału naszej opowieści.

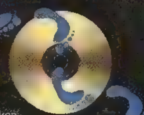
Rozdział 2: Przez soczewkę

Budzisz się w swoim pokoiku. Zejdź na dół i porozmawiaj z Fioną. Powie ci, że Zack powinien wiedzieć, gdzie można spotkać Corteza. Wróć zatem na górę i pogadaj z Zackiem - w istocie dowiesz się, gdzie przebywa tajemniczy Latynos.

Udaj się do metra i przejedź do Metro Circle. Znalazłszy się tam, skieruj swe kroki do East Gateway. Przejdź na prawo i pogadaj z zamiataczem. Potem pchnij kubeł na śmieci i zamień kilka słów z jegomościem podpierającym słup. Prowadź rozmowę tak, by mu przypomnieć, że chętnie by coś przekąsił. Obejrzyj kałużę zielonkawego śluzu i potrzymaj nad nim przez chwilę jeden z cukierków. Daj ten cukierek detektywowi i poczekaj, aż sobie pójdzie (a zrobi to w tempie, można by rzec, ekspresowym). Udaj się za nim i weź kapelusz, który zgubił. Wróć na prawo i obejrzyj rozdzielnię prądu pod słupem, a potem otwórz płytę kluczem znalezionym w metrze. Załóż gumową rękawicę i wyjmij wadliwy bezpiecznik. Wejdź za sprzątaczem do alejki. Spójrz na cień na ścianie - niewiele trzeba, by mógł kogoś przerazić - i połóż kapelusz na szczycie stosu śmieci (rzucających cień na ścianę). Potem nakręć zabawkę (Monkey) i połóż ją na skrzyni obok stosu. Otwórz kubeł śmieci i zapal odpadki za pomocą zapałek. Poczekaj, aż Freddie wyjdzie na zewnątrz, da się sterroryzować, zatańczy - i wejdź do środka. Podejdź do Corteza i porozmawiaj z nim, wyczerpując wszystkie tematy. Kiedy Cortez otworzy przejście, zgódź się i przejdź przez przetokę (Shift).

Gdy odzyskasz możliwość ruchu, przejdź w prawo i pogadaj z kapłanem, wypytując go o wszystko aż do wyczerpania tematów. Początkowo tylko potrząsaj głową - wkrótce zacznie ci coś świtać, a po chwili wszystko zrozumiesz. Kapłan pokaże ci Marcurię, stolicę Arkadii (w miarę szczęśliwej). Zejdź po schodach, przejdź do kramów (Stalls) i pogadaj z handlarzem map oraz cwaniaczkiem, który proponuje grę w trzy kubki. Na razie nie podejmuj gry, tylko przyjrzyj się ptakowi. Po wyczerpaniu wszystkich tematów z handlarzami przejdź do miejskich wrót (City Gates), a potem skieruj się do portu (Docks). Przejdź na mały pomost (Small Pier) i pogadaj ze starym marynarzem. Spytaj go o skrzynię, a opowie ci o swoim ptaku. Potem poproś go, by opowiedział ci jakąś historię. Skończywszy tę rozmowę przejdź do wielkiego statku (Big Boat) w głębi. Porozmawiaj z kapitanem, a potem wróć na rynek (Marketplace) i przejdź do świątyni, gdzie znów wypytasz o wszystko, co się da, kapłana - Vestrum Tobiasa. Nie martw się, jeśli nie zrozumiesz zbyt wiele. Kiedy skończy, zapytaj go o Briana Westhouse'a. Przejdź do sprzedawcy i także zapytaj o Briana. Nie chce zdradzić adresu - wróć więc do kapłana w świątyni. Wypytuj go tak długo, aż się dowiesz, że Brian znany jest też jako Kołowiec (Rolling Man).

Przejdź na rynek, do kramów, i zacznij rozmowę ze sprzedawcą map. Kiedy zwolni swego doręczyciela, powiedz, że chętnie weźmiesz tę robotę - z czegoś w końcu trzeba żyć, nawet w baśniowej Marcurii. Dostaniesz odeń listę i mapę. Przejdź do portu i daj mapę kapitanowi obok wielkiego statku. Nie zechce podpisać listy doręczeń, dopóki nie zagrasz mu jakiejś melodii, bo jest człowiekiem przesądnym. Przejdź do miejskich wrót i spójrz na stragany na lewo od wejścia. Pogadaj z kupcem i daj mu monetę, pozwoli ci to kupić flet. Wróć do kapitana i ponownie podaj mu listę doręczeń. Potem skocz do przekupnia map i pokaż mu listę, biorąc od niego kolejne zlecenie. Dowiesz się [illegible] zajrzeć do domku Briana. Nie staraj się zapamiętać [illegible]ówek - domek i tak ukaże się na mapce miasta. Udaj się do domku Westhouse'a i porozmawiaj z nim o wszystkim, a kiedy skończysz, daj mu listę do podpisu. Przy wyjściu dostaniesz odeń pamiątkowy zegarek. Spróbuj go nakręcić za pomocą pinezki wziętej z tablicy ogłoszeń w Border House. Otworzy się nowy portal. Po powrocie pogadaj z Cortezem - coś niecoś (choć daleko nie wszystko) się wyjaśni. Aby poznać zamiary skomputery-



zowanego wroga, musisz odszukać króla hakerów, a kontakt nada ci niejaki Warren Hughes.

Na koniec idź do kafejki i porozmawiaj z Charliem. Przejdź w lewo i pogadaj z Emmą, kiedy się pojawi. Spyta cię o randkę z Zackiem. Możesz iść na randkę albo zostać i obejrzeć pokaz. W obu przypadkach rozdział skończy się tak samo.

Rozdział 3: Przyjaciele i wrogowie

Wyjdź i pogadaj z tkwiącym na korytarzu, niczym kołek, Zackiem. Kiedy skończy mówić, ruszaj do metra i wysiądź przy Hope Street. Wejdź do katedry i skieruj się ku konfesjonałom. Porozmawiaj z księdzem i dowiedz się od niego, gdzie możesz spotkać Warrena Hughesa. Wyjdź i udaj się do budynku nr 87. Pogadaj z dzieciakiem siedzącym na schodach - to właśnie poszukiwany przez ciebie Warren. Adresu interesującego cię hakera nie dostaniesz od razu. Pod koniec rozmowy buntowniczy nastolatek da ci propozycję nie do odrzucenia. Musisz się włamać do siedziby departamentu policji. Przejdź do metra i podjedź do Metro West.

Spójrz na oba znaki drogowe, a potem na automat blokujący ulicę. Użyj (dłoń) blokady (April wprowadzi współrzędne rogu ulic) i przesuń ją tak, by śmieciarki mogły swobodnie podjeżdżać. Przejdź dalej, do miejsca wypadku. Pogadaj z policjantem (ten policjant to homoseksualista), a potem wejdź do budynku policji i porozmawiaj z gliną nr 2 (ten z kolei to aktor o skłonnościach narcystycznych). Tak czy inaczej, nie tędy droga. Wróć na skrzyżowanie ulic i wejdź do pojemnika na śmieci (czego to człek nie zrobi dla ratowania świata!).

Jesteś wewnątrz kwatery policji, ale daleko ci jeszcze do wykonania misji. Pogadaj z Sierżancicą, spytaj ją o archiwa. Potem popatrz na leżącą nieopodal skrzynkę z narzędziami. Weź kartkę papieru. Podejdź do kłócących się fachowców i poproś, by naprawili drzwi. Podsuń im formularz zlecenia. Sam też przyjrzyj się formularzowi i podejdź do Sierżancicy, a potem poproś ją o nowy formularz. Daj go robotnikom - niestety, nie jest to TEN formularz, wobec czego znów musisz pogadać z panią S. Pokaż najnowszy formularz fachowcom - wreszcie wezmą się do dzieła. Są tak zajęci, że musisz ich jakoś stamtąd odciągnąć. Spójrz na oba telefony i zapamiętaj numer lewego. Skorzystaj z prawego telefonu i zadzwoń na numer lewej budki. Potem podejdź do obu robotników: najpierw jednemu (grubemu) powiedz, że jest do niego telefon, potem zrób to samo z chudym. Fachowców masz z głowy. Zewrzyj dwa przewody i... drzwi się otworzą! Genialne. Ale trzeba ci się jeszcze pozbyć grubej Sierżancicy. Przejdź w lewo, spójrz na półki za nią i poproś ją o kolejny formularz. Baba się zajmie przeszukiwaniem półek, a ty znów każ April rozewrzeć końce przewodów i właź do środka. Tu trzeba będzie znów podłożyć komuś świnię, ale co tam! Dobrze podłożona świnia to najlepszy przyjaciel człowieka.

Spójrz na nazwiska na wszystkich szafkach, a potem podejdź w lewo do zajętego klopika. Wyłącz światło i pogadaj z tkwiącym wewnątrz gliną (nawiasem mówiąc, domyślasz się chyba, że to ten sam, którego April poczęstowała przytrutymi cukierkami w zaułku obok kina). Przedstaw mu się jako sierżant Hernandez i weź klucze, które ci poda z nazwiskiem. Otwórz jego szafkę i zajrzyj do środka. Zbadaj rozbity kawałek lusterka i weź odprysk (Shard). Przeczytaj znajdującą się pod spodem notatkę. Weź lekarstwo i spójrz na futerał (Receptacle), w którym dziarski - acz cierpiący na okropne rozwolnienie - podoficer trzyma najwyraźniej coś cennego.

Wróć do klopika i podaj nieszczęśnikowi lekarstwo, a potem wypytaj go o wszystko, co się wiąże z jego żoną. Dowiesz się, kiedy przypadają jej urodziny. Poczekaj, aż cierpiący glina kichnie, i szybko podmień mu sztuczne oko (trzymał je w futerale) na imitację gałki ocznej, którą wydłubałeś z zabawki. I to wszystko. Wyjdź na korytarz i, korzystając z karty kredytowej, weź puszkę Soda Coli z automatu. Potem przyłóż oko gliny do czytnika i wejdź do Archiwum. Spójrz na drukarkę, a potem skorzystaj z komputera. Wyszukaj akta Warrena i wyedytuj je, a potem spójrz na imię jego siostry i poszukaj jej danych (powinieneś otrzymać dłuuuugi numer, pod którym znajdziesz jej dalsze akta). Wydrukuj akta siostry i poszukaj dalszych informacji. Dotarłszy do danych o Kościele Voltec, kliknij na imię Jacoba McAllena. Poszukaj dalej i zapisz symbole, które ukażą się na dole ekranu. Wyloguj się, weź wydruki, a potem skorzystaj z panelu pod przeciwległą ścianą i wpisz symbole, które przed chwilą zobaczyłeś przy nazwisku Jacoba. Przejrzyj teczkę i weź kryształ z danymi. Wychodząc obok Sierżancicy zabierz leżący na ziemi śrubokręt (Screwdriver). A potem wyjdź z kwatery policji.



Wróć do budynku nr 87 i daj Warrenowi wydruki dotyczące jego samego i jego siostry. Potem udaj się na wskazane ci przezeń miejsce. Nie wchodząc do garażu przyjrzyj się stojącej przed nim maszynie (shaker do farb) i włóż do niej puszkę Soda Coli. Następnie wróć przed komisariat i daj nadętemu glinie wstrząśniętą (nie mieszaną!) puszkę Soda Coli. Gdy gliniarz pójdzie czyścić mundur, użyj kawałka lusterka na promieniu lasera (McGyver się kłania!) i, podszedłszy bliżej, odkręć śrubokrętem błyszczący detal i wróć do garażu w porcie.

Zastukaj trzykrotnie i wejdź. Pogadaj ze stukniętym hakerem i daj mu kryształ z danymi, a potem spytaj, czy nie zechciałby zrobić dla ciebie nowej karty identyfikacyjnej. Daj mu antygraw zdobyty na miejscu katastrofy i wyjdź. Wróć do katedry i podsłuchaj rozmowę Corteza z kapłanem. Kiedy świątobliwy mąż pójdzie sobie precz, porozmawiaj z Cortezem. Nie ma lekko - los świata w twoich rękach, ale byłoby to jeszcze do zniesienia, gdyby ktoś ci zechciał cokolwiek wyjaśnić!

Wróć do East Venice i Border House. Każ April udać się na górę do jej pokoju. Niech pogada z Charliem i Emmą.

Rozdział 4: Potwory

Zaczynasz przed gospodą (The Journeyman Inn). Wejdź i pogadaj z oberżystką. Kiedy odejdzie, do izby wkroczy dziwaczny stwór. Porozmawiaj z nim, to uczony Abnaxus. Poprosi cię o wizytę z samego rana. Gdy wyjdzie, poczekaj, aż April poczuje zmęczenie. Każ jej usadowić się w fotelu i niech sobie pośpi. Rano spróbuj wyjść. Oberżystka da ci bardziej pasujące do okoliczności ubranie i poprosi April, by odpracowała dług. Po wyrażeniu zgody wyjdź i udaj się do miasta.

Przejdź do City Green (nowa lokacja) i zapukaj do drzwi. Poczekaj, aż gospodarz zejdzie na dół, i wypytaj go, o co się da. Poproś o pomoc w walce ze złem. Opowie ci historię o Bogu, który zstąpił z nieba. Skończywszy rozmowę, wyjdź i udaj się do domku Briana Westhouse'a. Porozmawiaj z nim o wszystkim. Usłyszysz odeń historię o latających ludziach. Przejdź na miejski rynek i udaj się do świątyni. Kapłan poradzi ci, byś poszukał informacji w enklawie wiedzy (Enclave). No dobra. Przejdź do przekupnia od map i podaj mu listę doręczeń. Da ci następne zlecenie.

Spróbuj zagrać w trzy kubki. Do wykrycia oszustwa posłuż się śrubokrętem - przykładaj go kolejno do kubków i wybierz ten, który zacznie podskakiwać. Cwaniak spuści z tonu - a ty wygrasz kalkulator (?). Wyjdź z placu i przejdź do oberży, a potem spytaj o przesławną nawigatorkę, Tun Luiec. Dowiesz się, że właśnie szuka pracy. Wyjdź i udaj się do portu na mały pomost. Poproś starego matoła o kolejną z jego przesławnych opowieści, a gdy zostawi ci wybór, każ April powiedzieć, że chętnie posłucha opowieści o Bogu, który zstąpił z nieba (God who fell from the sky). Dowiesz się o istnieniu morskiego ludu (Mermen). Opuść doki i idź do enklawy. Zejdź schodami w dół. Pogadaj z kapłanem i poproś o możliwość przejrzenia kilku ksiąg. Powiedz Yerinowi, że nie bardzo wiesz, o jaką księgę chodzi, ale chcesz się czegoś dowiedzieć o skrzydlatym ludzie (Flying People). Przejrzawszy księgę, dowiesz się, że lud ten mieszka na wyspie Alais. Tego ci było trzeba.

Wróć do portu i spytaj starego żeglarza, czy zna jakieś opowieści o wyspie Alais i skrzydlatych ludziach. Owszem, zna, i wie, gdzie jest ta wyspa, ale jego łódka jest niezbyt odpowiednia do takiej podróży. Przejdź do kapitana i spytaj, czy nie przewiózłby April na rzeczoną wyspę. Jednak stoją temu na przeszkodzie trzy rzeczy: po pierwsze: kapitan jest wstrętnym, męskim szowinistą i nie lubi kobiet na pokładzie, po drugie: od miesiąca nad wodami panuje martwa cisza, bo czarodziej Roper Klacks zniewolił wszystkie wiatry, a po trzecie - kapitan nie ma nawigatora. No dobrze, wszystko po kolei.

Przejdź do starego żeglarza i pogadaj z nim; dowiesz się, że kapitan ma wobec niego dług wdzięczności (uratowanie życia, choć - jak widać na załączonym obrazku - niewiele jest ono warte). Ale staruch nie bardzo jest skłonny do wstawiennictwa, chyba że odzyskałbyś dla niego jego ptaka, którego stracił na rzecz miejskich cwaniaków (wiadoma to rzecz, że wilki morskie, dzielne i mądre w swoim żywiole, głupieją straszliwie, gdy tylko dotkną stopą suchego lądu).

No dobra. Udaj się na rynek, do kramów, i wymień śrubokręt za ptaka (po mojemu, wymiana korzystna). Oddaj ptaka żeglarzowi (ptak niewiele zyskał na zmianie pana) i wróciwszy do galeonu przypomnij kapitanowi o tym, że jest winien staremu przysługę. Dowiesz się o dwu pozostałych przeszkodach - braku wiatru i nawigatora.

Czas na dodatkowe przygody.

Udaj się na North Road. Po drodze porozmawiaj z krukiem. Kruk stanie się twoim najwierniejszym kibicem, który kilka razy wyręczy cię w potrzebie. Kiedy odleci, ruszaj w las i idź ku mostowi. Spotkasz tam dziwacznego Jeżoluda (jeśli zgodziłeś się na nocną zmianę w kafejce East Venice, to powinieneś pamiętać, że taki właśnie stworek wyskoczył z grającej szafy). Jest to przedstawiciel ludu Ben-Bandu. Biedak szuka swego zaginionego brata. Wezwij kruka (dmąc we flet) i poproś, by się rozejrzał. Kiedy odleci, skieruj się w prawo, ku mostowi. Ha! Niestety, tędy nie przejdziesz. Wróć w lewo. Przy zakręcie drogi siedzi jakaś starucha, która prosi April, by pomogła jej dostać się do domku. Starucha jest godna zaufania mniej więcej tak jak minister podatków, który mówi, że je zmniejszy, ale co tam! Pomóż starej i idź za nią do jej domku. Domek też jakiś podejrzany. Wejdź.

Kiedy April zostanie sama, przyjrzyj się szafce w prawej stronie, a potem weź stojącą obok miotłę i przewróć nią szafkę.

Ze środka wyskoczy zaginiony kret Ben-Bandu. Jego opowieść jest równie krótka, co wstrząsająca. Staruszka to w rzeczy samej okropny potwór zwany Gribbelem, który wykorzystuje łatwowierność zagubionych w puszczy wędrowców. No, ale zaraz mu pokażemy, że się okropnie naciął. Weź leżącą na stole małą czaszkę i rozwal nią okno w głębi, a potem chwyć kreta i wyrzuć go przez okno. Zanim kret zdąży sprowadzić pomoc czy otworzyć drzwi z zewnątrz, do chatki wpadnie wściekły Gribbel. Z lewej, pod stołem, znajduje się luźna deska. Użyj jej przeciwko potworowi... i dobrze mu tak (ciekawe, że niegodziwcy czyhający w głębokich klasach na bezbronnych, zagubionych wędrowców, kończą niemal schematycznie - w kotle albo w ogniu).

Wyjdź przed chatkę i udaj się do wioski ludu Banda. Pogadaj ze starszym kretem (Elder Mole), potem z krukiem, a na koniec z Ben-Bandu i jego bratem. Wejdź do jamy duchów (Spirit Dig) i połóż się na łóżku. Rozejrzyj się i wysłuchaj wszystkiego, co ci mają do powiedzenia duchy - i te dobre, i te złe.

Rozdział 5: Tam i z powrotem

Obudziwszy się, pogadaj ze starszym kretem. Powiedz mu, że April miała Bak-Baar (cokolwiek by to znaczyło). Sympatyczny kret da ci kawałek dysku. Obudź kruka i ruszaj na bagna w prawo. Przejdź przez most i weź jeden ze szkarłatnych kwiatków. Zbliż się do szczytu wzgórza i spójrz na unoszący się w powietrzu zamek. Podejdź doń i dotknij posągu. Spójrz na krzak w prawym dolnym rogu i spróbuj zerwać jagody. Wezwij kruka (głosem fletu) i każ mu zebrać kilka jagód. Zmieszaj jagody z płatkami szkarłatnego kwiecia i otrzymanym w ten sposób kremem posmaruj usta posągu. Przemów doń i wejdź do zamku.

Podejdź do gargulca w prawym dolnym rogu i wetknij mu w łapę monetę. Zdmuchnij płomienie z dłoni i daj kolejną monetę, a potem weź z jego łap pieprz i sól. Potem znów zdmuchnij płomienie. Przejdź na dół ekranu i przekręć klepsydrę. A potem szybko pobiegnij do drzwi, zanim schody opadną w dół. Spójrz w zwierciadło i spróbuj wziąć leżący przed nim pergamin. Na razie to ci się nie uda - zapukaj do kamiennych drzwi, a gdy się obrócą, ukazując kolejną klepsydrę, przekręć ją i szybko pobiegnij ku następnym drzwiom. Przejdź przez nie - i sypnij pieprzem gargulcowi w pysk. Skieruj się do wieży. Kiedy pojawi się Roper Klacks, wyzwij go na magiczny pojedynek (Proper Challenge). A potem daj mu kalkulator. Zły czarodziej zniknie, pokonany magią z Krzemowej Doliny, a ty każ April wejść do wieży i przesuń zasłonę przy oknie. Weź fiolkę i otwórz okno, a potem wezwij kruka. Weź białą fiolkę z szafki na książki i przesuń czaszkę, by odsłonić błękitną fiolkę. Potem obejrzyj wszystkie fiolki. Biała to chmury (Clouds), żółta to jedwab (Silk), niebieska to lód (Ice), a zielona to pajęczyna (Spider Web). Spójrz na księgę zaklęć i odczytaj składniki pierwszego zaklęcia. Podejdź do kotła (w prawym dolnym rogu) i weź żółtą flaszkę. Wlej do kotła esencję białą, zieloną i niebieską (w takiej, a nie innej kolejności). Weź napój, wyjdź z wieży. Podejdź do zwierciadła i każ April wypić napój - stanie się niewidzialna i będzie mogła wziąć kartę pergaminu. Wróć do wieży i włóż kartę do księgi - teraz April zobaczy tajniki innych czarów.

Podejdź do kotła i mieszaj, jak następuje - pamiętając o właściwej kolejności: żółta, biała i niebieska - napój lekkości liścia (Light-as-Leaf Potion). Weź napój, podejdź do lewego rogu. Używszy napoju unieś April w górę i każ jej wziąć czerwoną fiolkę pod sklepieniem sali. Teraz przygotuj resztę napojów: biała, czerwona, niebieska - napój wiatru (Wind Potion), czerwona, czerwona, błękitna - napój wybuchowy (Explosive Potion), zielona, żółta i niebieska - napój wiążący (Binding Potion). Zostaw kocioł i podejdź do kryształu. Użyj na krysztale napoju wiążącego magię (Bind Magic Potion), a potem zniszcz kryształ (Bang Potion). Daj napój wiatropędny (wywar z kminka?) krukowi i wypuść go przez okno.

Wróć do miasta.

Idź na przystań i pogadaj z kapitanem Nebevay. Powiedz mu, że Roper Klacks jest już epizodem w czasie przeszłym. Twardziel nadal się upiera, więc użyj napoju wiatropędnego. Teraz kolej na ostatnie, czego mu trzeba. Przejdź do oberży i daj mapę niebieskoskórej kobiecie. Powiedz jej, że jest dla niej praca. Kiedy odejdzie, przejdź do świątyni i porozmawiaj z Tobiasem. Powiedz mu, że płyniesz na wyspę Alais, a dostaniesz od niego talizman równowagi. Teraz już możesz wypływać. Idź na przystań i zgłoś się do kapitana.

Rozdział 6: Sztorm chaosu

Podejdź do beczułki i weź z niej jedno jabłko. Skieruj się po schodach na mostek i spójrz w kulę (Orb). Pogadaj z nawigatorką (Tun Luiec). Dowiedz się, jak działa kompas, i pogadaj z kapitanem. Trzeba jakoś go spławić z mostka i zmienić kurs - kapitan dba o statek, April o cały świat. Zejdź na pokład główny - usłyszysz odgłosy zbliżającego się sztormu chaosu. Zejdź pod pokład. Pogryź jeden z cukierków i wetknij lepki wabik do worka z mąką. Weź robala i wsadź go w jabłko, a potem wróć na mostek i pokaż robaczywe jabłko kapitanowi. Gdy sobie pójdzie, spytaj Tun Luiec, czy April nie mogłaby przez chwilę posterować, a potem połóż talizman na kompasie. Powiedz Tun Luiec, że chyba trochę odbiliście od kursu. Dzielna nawigatorka poprawi pomyłkę... a ty perfidnie jej oznajmij, że, niestety, zbliża się burza.

Gdy sztorm dopadnie statek, podejdź na mostek i weź talizman. Kapitan zobaczy, co robisz, nakrzyczy na April i każe jej zejść pod pokład. Masz silne podejrzenia, że zamknął talizman w skrzyni. Weź topór (jest obok wora z mąką) - spróbuj otworzyć nim skrzynię. No, tak... dobrymi chęciami piekło wybrukowano.

Rozdział 7: Zwierciadło głębokiego błękitu

Pogadaj z krukiem. Kiedy odleci, poczekaj, aż na prawo od tratwy pokaże się mała głowa. Spójrz na nią, spróbuj do niej przemówić, a potem sięgnij ku niej ręką. Ha! Zdrajcy... a może jednak nie? Znalazłszy się w podwodnej grocie spójrz na lewy rysunek, potem na prawy. Dowiesz się, jak oddychać pod wodą i jak zrozumieć język Mermenów. Spójrz na jedną ze ścian; przyłożywszy usta do błękitnej plamy przekonasz się, że jest to jakiś polip wydzielający tlen. Zabierz polip i każ April wziąć go w usta (Yiikes!). Teraz dziewczyna może oddychać pod wodą. Dobra, nie wystarczy oddychać pod wodą, trzeba jeszcze rozumieć, co mówią. Zakłuj się płnezką, by wytoczyć krew. Daj nura w okrągły otwór pośrodku groty. Przepłyń w lewo i otwórz muszlę. Weź czarną perłę. Popłyń ku miastu i zabierz ze ściany nieco zielonych wodorostów. Wróć do czerwonego polipa i dodaj krwi do wodorostu, a potem połącz wszystko z czarną perłą i połknij całość (złotą perłę). Popłyń do miasta i przemów do syreny (Merperson). Trzeba rzec, że twoja sytuacja jest niewesoła! Jesteś ni mniej, ni więcej, tylko niewolnikiem, który ma zbierać jakiś tajemniczy surowiec dla syren - weź kryształ ze ściany, pokaż go syrenie (biorąc coś, wypada zapytać, czy można) i wypłyń przed okrągły otwór. Spójrz na wodorosty (Seaweed) po lewej i spróbuj je rozsunąć. Okaże się, że w gąszczu leży jeszcze jeden kryształ, a za wodorostami jest jakaś podmorska pieczara. Wpłyń do pieczary i podnieś z dna jeszcze dwa kryształy - najpierw z lewej strony ołtarza, potem ten dalszy. I spójrz na ołtarz.

Kryształy trzeba umieścić w odpowiednich miejscach i odpowiednio obrócone. Pierwszy z kryształów powinieneś wetknąć w prawy dolny otwór, po czym obrócić go raz. Drugi kryształ trzeba wetknąć w lewy górny otwór i także raz go obrócić. Trzeci kryształ włóż w prawy górny otwór i obróć go dwa razy. Czwarty kryształ włóż w otwór lewy dolny i obróć go dwa razy. Teraz trzeba ci obrócić wewnętrzne pierścienie. Ogień - lewo i góra, ptak - prawo i góra, Maerun - prawo i dół. Ołtarz rozbłyśnie i oświetli jaskinię.

Obejrzyj rzeźby na ścianach, a potem przyjrzyj się symbolowi po lewej. Wypłyń na zewnątrz i wróć do miasta. Powiedz syrenie o swoich odkryciach. Okaże się, że - być może - jesteś osobą z proroctwa i jako taka będziesz miał szansę poprawy swego losu. Weź harpun i popłyń z nim na prawo od polipa. Dotrzesz do wraku, gdzie czai się kleszczek (Snapjaw). Ciachnij go harpunem, a potem (ikona dłoni) wyłam mu ząb, bez którego nie przekonasz syreny o kleszczekobójstwie. Potem wpłyń do wraku i weź talizman. Wróć do jaskini z ołtarzem i przyłóż swój talizman do symbolu. Odsłoni się nisza - weź z niej połówkę kamiennego dysku. Wróć do syreny i pokaż jej kolejno kieł kleszczeka, połówkę dysku i talizman. Syreny wyniosą cię na brzeg, teraz trzeba ci odnaleźć latający lud.

Rozdział 8: Ponowne zjednoczenie

Na plaży weź linę. Potem przejdź w lewo, ku skałom. Zajrzyj do dziury (Hole) pośrodku ekranu, a potem przymocuj linę do młodego drzewka (Sapling) i spuść się na dno szczeliny. Przeszukaj rumowisko (Rumble) i weź kamienny klucz. Wespnij się ponownie na górę i weź linę. A potem wróć na plażę. Wezwij kruka (dźwiękiem fletu, oczywiście). Wyślij go do dżungli, a kiedy wróci, skieruj się do dżungli i wulkanu. Na miejscu zajrzyj w otwór posągu i włóż kamienny klucz w trójkątny otwór, a potem obracaj go, aż wyczerpiesz wszystkie możliwości i w prawym górnym rogu zaczną się pojawiać znane ci już symbole. Jednocześnie zaglądaj w soczewkę (na lewo i w dół) i skojarz cztery wizerunki z czterema symbolami (a najlepiej je odrysuj). Potrzebne ci będą wizerunki towarzyszące widokom ruin (Ruins), posągu nad skałami (Cliff), dużego drzewa (Large Tree) i wulkanu (April się żachnie i powie, że ktoś patrzy na nią z drugiej strony). Wyjmij klucz i cofnij się na polankę.

Spójrz na widoczne w głębi duże drzewo (Large Tree). Wróć do dżungli i teraz na mapce wybierz drzewo. Znalazłszy się na miejscu, porozmawiaj z gałęziakami (Stickmen). Dowiesz się, że skrzydlaci mieszkają w wulkanie, ale aby się tam dostać, trzeba zrobić kilka rzeczy. Przede wszystkim musisz jakoś uciszyć giganta, który zasnął przy jednym z magicznych telefonów, a jego straszliwe chrapanie uniemożliwia gałęziakom usłyszenie czegokolwiek sensownego. Trzeba połączyć telefony w jedną linię przekaźnikową, dzięki której prześlesz wiadomość do olbrzyma.



Wróć na brzeg, do miasta ruin, i podejdź do posągu, a następnie spojrzawszy na podstawę posągu wetknij klucz w otwór. Obracając klucz kilka razy w prawo wywołaj u spodu symbol odpowiadający skałom (Cliff), a potem obracaj klucz w lewo, aż pojawi się symbol wulkanu. Wyjmij klucz i przejdź na plażę, a potem pod łukiem w prawo i ku wysokim, widocznym w dali skałom - na razie nie zwracaj uwagi na stwora, bo niewiele mu pomożesz (spróbuj zdjąć mu skorupę, choć nic z tego nie wyjdzie). Dotarłszy do skał spójrz na resztki ogniska i na wodę, a potem na posąg

Wetknij klucz w podstawę posągu i obracając w prawo wywołaj symbol drzewa (mniej więcej sześć obrotów), potem obracając w lewo wywołaj symbol [illegible] (trzy obroty w lewo). Teraz weź klucz i przenieś się do [illegible] drzewa. Tam też stoi posąg, który trzeba [illegible] z pozostałymi. Obracaj [illegible] w prawo, aż ukaże [illegible] symbol drzewa (chyba [illegible] obrotów w prawo), a potem obracając [illegible] wywołaj na górnym [illegible] symbolu odpowiadającego skałom (Cli[illegible] razy w lewo). Wyjmij klucz i [illegible] wyżej. Krzyknij [illegible] posągu, gigant powinien się obudzić. Przekonaj [illegible], że żywisz do[illegible] przyjazne uczucia (a przyznałbyś się, że żywisz [illegible] ciepłe uczucia do kogoś, kto jest ze trzy razy od ciebie większy i dwadzieścia siedem razy cięższy?). Idź tam, dokąd cię [illegible] - na mapce pojawi się nowa lokacja. Spytaj [illegible] kraby (Orlowol) i powiedz mu o biedaku na plaży, któremu trzeba pomóc. Idź za olbrzymem na plażę, a potem [illegible] skały.

[illegible] a potem - gdy zacznie się skarżyć [illegible] przynętę (Lure) - daj mu czerwony papierek po [illegible] i wróć do drzewa. Wejdź na górę pnia (kręta ścieżka tuż obok) i obejrzyj kuszę, a potem zejdź i spytaj gałęziaków, czemu nie biorą się do roboty. Wejdź za nimi na górę i pogadaj z gałęziakiem Wickiem - dowiesz się, że brak im żyłki na cięciwę. Wróć do siedziby dobrodusznego olbrzyma (na nabrzeżnych skałach). Weź rybie ość i żyłkę z wędki, a potem od razu przymocuj ość do liny, którą April znalazła na plaży. Z tym wszystkim wróć na drzewo, do gałęziaków przy księżycowej kuszy. Daj Wickowi żyłkę, a potem, gdy już ukończą dzieło, spytaj, czemu nie zaczynają. Potem załóż linę z rybim haczykiem i pociągnij za dźwignię. Droga do siedziby latawców stoi otworem.

Niezupełnie. Alatien nie ma ochoty pomóc [illegible] na drugą stronę. Przyjrzyj się przeciągowi (Updraft), a potem użyj na nim napoju wiatru, a April każ [illegible] eliksir lekkości. Przedostaniesz się ponad rozpadliną. [illegible] przez tunel i skieruj się do zamku. Porozmawiaj [illegible] dzieckiem i kobietą w głębi, a potem podejdź [illegible] i poproś o pozwolenie wejścia do zamku.

Dowiesz się, że [illegible] skrzydlatego ludu. [illegible] do [illegible] starca, dzieckiem, kobietą [illegible] podejdź do wartownika i odpowiedz na [illegible] pytania (właściwa odpowiedź za każdym razem [illegible] zdaniem "I've no idea". [illegible] do zamku [illegible] gędźbiarką (Teller).

Podwodni [illegible] przed ogromną [illegible]. Od[illegible] piasek i spójrz na mały otwór, który się pojawi. Przemów do otworu i wejdź przez większy otwór na szczycie. Dotknij występu [illegible] smoka. Otrzymasz błękitny kryształ i zostaniesz zabrany do siedziby mrocznego ludu. Przemów do mrocznego. Otrzymasz mapę do siedziby strażników oraz kolejną część dysku.

Rozdział 9: Cienie

Traf[illegible] po[illegible] spróbuj udać się do miasta. Niestety, [illegible] do katedry. Porozmawiaj z ojcem Raulem. Wypytaj go o wszystko i wyjdź. Wróć do East Venice i B[illegible] House. Pojawi się Gordon Halloway, tajemniczy poplecznik McAllena. Nieważne, co April odpowie na jego propozycje - rezultat będzie taki sam. Odzyskawszy możliwość działania, porozmawiaj z Zackiem. Potem otwórz okno i wyskocz na zewnątrz.

Wypij resztę napoju niewidzialności i przemknij w prawo. Udaj się do kafejki. Niestety, znów ci przeszkodzą strażnicy McAllena. Wylądujesz za tajemniczymi drzwiami. Porozmawiaj ze staruszką i wypytaj ją o wszystko, co się da.

Rozdział 10: Ponowne narodziny

Znów jesteś w Arkadii. Oberża jest pusta - wyjdź więc do miasta i odszukaj dom Briana Westhouse'a. Porozmawiaj z [illegible] a potem spróbuj zajrzeć do świątyni. Idź do City Gre[illegible] i pogadaj z Abnaxusem. Dostaniesz od niego ostatni kawał kamiennego dysku. Teraz idź do Enclave. Połóż kawałki dysku w małych kręgach na posadzce. Kamień mroczn[illegible] na samym dole, kamień Venarów włóż w lewy [illegible] kamień Alatien w górny otwór, a kamień Bandu w [illegible]. Niestety, nic się nie dzieje, bo smok ma zatkaną paszczę - [illegible] poetycko - zanieczyściły mu ją gołębie. Wezwij kruka i każ mu oczyścić smoczy pysk. No, i dobrze. [illegible] i spróbuj spuścić wodę, pokręcając kołem. I to ci się nie uda, wobec czego wróć na górę i pogadaj z bibliotekarzem. Wypytaj go o wszystko i poproś, by odblokował koło. Spróbuj obrócić je jeszcze raz - tym razem się uda. Weź dysk, wyjdź z enklawy i popatrz, co się wyra[illegible].

Rozdział 11: Rodzeństwo

April ponownie znalazła się w Akademii. Leciwa dama [illegible] domku pomiędzy światami poradziła April, by robiła to [illegible] umie najlepiej. Weź pędzel i paletę i popracuj [illegible] zem. W wyniku [illegible] działań i wydarzeń otrzymasz kolejny klejnot. Po powrocie do katedry udaj się do metra i zatrzymaj przy dokach. Musisz się jakoś dostać na pokład kosmicznego promu - bo wejścia do świata strażników należy szukać [illegible] gwiazd.

Udaj się do Burnsa Flippera po lewe dokumenty. Pogadaj z nim i daj mu gwiezdną mapę (Starmap). Teraz udaj się do Metro Circle i wejdź do windy w głębi po lewej - przedtem policjant nie chciał cię tu wpuścić, ale teraz masz nowe dokumenty.

Przejdź do sklepu z odzieżą po lewej i przebierz się tak, by na pokładzie promu z kolonistami nie wzięto cię za przybłędę. Weź pizzę z kosza na śmieci - nigdy nie wiadomo, czy się nie przyda. [illegible] do promu (Shuttle). A potem spytaj policjanta [illegible] budynek MTI. Wyjdź na ulicę. Pogadaj z recepcjonistą i [illegible] mu pizzę. Znalazłszy się w biurze McAllena [illegible] jego biurko. Potem porozmawiaj z McAllenem i popatrz, co się zacznie dziać.

[illegible] odzyskasz swobodę ruchów, spójrz na komputer i [illegible] go otwierając drzwi w górnej części ekranu. Po[illegible] April wybiec przez te drzwi, a kiedy pojawi się [illegible], skieruj ją w dół ekranu. Mutant dostanie Fatality od Corteza i przepadnie w niebycie. Porozmawiaj z Cortezem i znów popatrz na rozwój wydarzeń. Okazuje się, że Cortez i McAllen to jakby dwie strony tej samej monety... a właściwie dwie powierzchnie tego samego czworościanu. Wróć do sali komputerowej i za pomocą komputera odzyskaj to, co April oddała McAllenowi. Skorzystawszy z elewatora zjedź do gabinetu McAllena, a potem wróć do siedziby szalonego hakera. Burns zdradził April, za co właśnie płaci życiem. No dobra. Dowiesz się, gdzie jest wejście do świata strażników. Wróć do Metro Circle, potem skorzystaj z elewatora do górnego miasta, a na koniec skieruj się do tub (Tubes) i pogadaj z reprezentantką. Zaciągnij się w szeregi kolonistów.

Rozdział 12: Kraina snów

Spróbuj otworzyć drzwi toalety dla pań, a gdy się okaże, że są zamknięte, zajrzyj do toalety dla panów. Skorzystawszy z karty kredytowej, użyj automatu (Dispenser) i kup... no, może nie będziemy wyjaśniali dokładnie, co to takiego - wystarczy, że powiemy, iż w porównaniu z tym, co nabyła April, Viagra to tabletki uspokajające. Potem przesuń kubeł na śmieci i poluzuj kratę (Grill), korzystając z monety. Potem usuń kratę i zanurz się w trakt wentylacyjny. Spójrz na świetlisty ekran z lewej w dole, a potem kliknij na kanał obsługi, wyjście nr 1 (Service Duct Exit 1). Wylazłszy z kanału, spójrz na kamerę i zerwij z niej kabel, a potem szybko wejdź ponownie w dukt i zerknąwszy na ekran wybierz wyjście 2 (Exit 2). Wrzuć tabletki dla panów Instant Heat (kupione niedawno w gwałtomacie) do kubka z kawą (Coffee Mug). Znów daj nura w kanał i zobacz, jaką świnię podłożyłeś lokalnym rozrywkowym dziewczynom. Gdy twardziel (w istocie!) pogna sycić swe żądze, wejdź do pomieszczenia kontrolnego i przeszukawszy płaszcz weź z kieszeni klucz. Spójrz na tabelę posterunków (Security Board) po lewej. Wybierz strażnika przy bloku więziennym (Cell Block) i odwołaj go z posterunku (Off Duty). Spójrz na ekran komputera za płaszczem, by znaleźć numer celi, w której uwięziono starego chroniciela równowagi (wskazówka - to cela, w której więźnia osadzono na rozkaz G. Hallowaya). Wyjdź przez drzwi i udaj się w głąb korytarza (Far Corridor). Otwórz pokrywę zamka nr 5 i użyj klucza znalezionego w płaszczu strażnika, który właśnie zarabia na nieśmiertelną sławę w KB (kosmicznym burdelu). Niedowiarkom zwracam uwagę, że April wrzuciła mu do kawy ładunek, który byłby wystarczył na podniesienie gotowości bojowej nawet w kilku domach starców jednocześnie i nieodwołalnie.

Uwolniwszy chroniciela porozmawiaj z nim, a potem wróć do biura strażników. Spójrz na tabelę służb; najpierw odwołaj strażnika w rejony odpoczynku (Rest Area), a potem wyślij na odpoczynek (Off Duty) strażnika przed śluzą (Air Lock). Wróć do bloku więziennego i przejdź w prawo. A potem jeszcze raz skieruj się w prawo. Trafiwszy do śluzy porozmawiaj z Adrianem i naciśnij czerwony guzik odpalania kombinezonów. Coś jest, niestety, nie tak. Spójrz na kombinezon (Pod) po prawej, a potem popatrz na panel - okazuje się, że brak mu filtru do tlenu. Wróć do centrali straży i odwołaj ze służby kolejnego strażnika w Rest Area, a potem odwołaj strażnika z rejonu ładowni (Cargo Bay). Wyjdź z biura i skieruj się w głąb lewego korytarza. Wejdź do ładowni i użyj terminala komputera z prawej - musisz poznać numer skrzyni z interesującym cię towarem. Przeglądaj wszystkie skrzynie, aż znajdziesz tę, która jest ci potrzebna - w głębi i po lewej. Weź z niej filtr i wróć do biura. Znów powtórz manewr ze strażnikami i przejdź do śluzy. Zmień filtr w kombinezonie, porozmawiaj z Adrianem i naciśnij guzik. Popatrz, jak April leci w kosmos i ląduje na planecie.

Rozdział 13: Najdłuższa podróż

Jesteś w świecie chronicieli równowagi.

Spójrz na rozwalony kombinezon (Pod), a potem ruszaj w pustynię. Na następnym ekranie zobaczysz kombinezon Adriana, ale on sam gdzieś zniknął. Idź ku wieży. Gdy drogę zastąpi ci wir chaosu (Chaos Vortex), użyj najpierw eliksiru Bind Magic na talizmanie, a potem talizmanu przeciwko chaosowi. Kiedy wir zniknie, przejdź na drugą stronę przepaści (po prostu kliknij na niej), a potem ruszaj ku wieży. Wkrótce czeka cię nowa konfrontacja - z ojcem. Pokaż mu swój pierścień, który na początku gry znalazła dla ciebie Fiona. Kiedy wszystko wróci do normy, nieustępliwie ruszaj na wieżę. Dotarłszy do wąwozu, wezwij kruka i każ mu zrobić rekonesans. Wyślij go, by przyjrzał się z bliska stożkowi (Cone Structure), a potem studni tworzenia (Well of Making) i wreszcie wąwozowi (Canyon). Na koniec raz jeszcze wyślij go, by przyjrzał się studni i kanionowi. Woda, którą wypluje, powinna utworzyć mglisty most, po którym przejdziesz do studni. Dotknij wody i włóż w środek kamienny dysk... a potem dotknij dłoni. Popatrz na rozwój wydarzeń, a gdy przeciwnicy wezmą się za łby, wykorzystaj talizman przeciwko Gordonowi.

I popatrz sobie na epilog. Nic[illegible]

Nie April, jak myślałeś, zostanie kolejnym chronicielem.

Po ukończeniu najdłuższej podróży możesz zajrzeć do księgi sekretów (z którą po części zdążyłeś się już zapoznać). Czujesz się trochę zrobiony w konia, ale nie masz co narzekać. Założę się, że podobnie jak ja, z dużą niecierpliwością będziesz czekał na kolejny produkt firmy FUNCOM.

Gratulacje!

El General Magnifico

producent: **Looking Glass Technologies**
platforma: **PC**

Część 2

Thief 2: The Metal Age

Poziom: veteran

Zadanie 8

Stałem w mrocznym zaułku, wyczekując momentu, gdy stojąca tuż obok Lieutenant Moseley ruszy w drogę. Wiedziałem, że muszę podążyć za nią. Wiedziałem również, że w jakiś nieznany mi jeszcze sposób muszę wejść w chwilowe posiadanie niesionego przez nią listu, tak by móc go przeczytać i dzięki temu, być może, wpaść na ślad prowadzący do rozwiązania zagadki zabójstwa Truarta. Moseley po paru pierwszych krokach skręciła w lewo, za narożnik. Obawiając się, że nadzwyczaj czujna pani porucznik mnie dostrzeże, odczekałem kilka sekund. Wtedy ruszyłem za nią - w lewo, zaraz po tym - w prawo. Tu wcisnąłem się we wnękę w ścianie po lewej i stąd obserwowałem Moseley idącą prosto przez bramę, nieopodal której krążył strażnik. W momencie, gdy przejście było możliwe, ruszyłem w lewo uliczką prowadzącą na plac targowy. Znalazłszy się na nim Moseley skręciła w prawo, ja natomiast, stojąc w cieniu przy ścianie, czekałem, aż patrolujący plac strażnik się oddali.

Nie starałem się jednak przechodzić przez plac (choć, zapewniam, jest to możliwe) - strażnicy czynili to przedsięwzięcie nadzwyczaj ryzykownym. W chwili, gdy obaj znajdowali się w oddali, wskoczyłem w kanał i popłynąłem obok fontanny - i dalej, pod mostkiem, aż do zakrętu kanału, gdzie, widząc po prawej stronie niski poziom ulicy, wspiąłem się na nią. Już wcześniej płynąc słyszałem krzyki i mamrotanie pijanego strażnika; po wyjściu na brzeg jedno spojrzenie za narożnik ukazało mi go w całej jego wątpliwej okazałości. Stał tuż przy bramie oświetlonej dwiema pochodniami. Wychyliłem się za narożnik i wykorzystując dwie wodne strzały zgasiłem obie pochodnie. Dopiero wtedy, stąpając najciszej, jak to tylko było możliwe, odważyłem się zbliżyć do strażnika. Zatrzymałem się tuż obok niego, w cieniu jego lewej ręki. Tu czekałem. Niedługo jednak, gdyż w chwilę później zza narożnika wyszła Lt. Moseley, którą udało mi się wyprzedzić dzięki poczynionemu przeze mnie wodnemu skrótowi. Miałem ją dosłownie na wyciągnięcie ręki, gdy odwróciła się, wypatrując ewentualnego pościgu... Moseley, nie zauważywszy niczego podejrzanego, naturalnie nie niepokojona przeze mnie, ruszyła w dalszą drogę.

Przekradłem się za plecami pijanego strażnika (zabierając po drodze złotą butelkę stojącą u jego stóp) na drugą stronę bramki i tu wyczekałem, aż strażnik, który przyszedł moim śladem znad kanału, oddali się, a Moseley zniknie za zakrętem. Wtedy podążyłem za nią, nie obawiając się pijanego strażnika - ten prawdopodobnie nie zauważyłby mnie nawet gdybym zabrał mu hełm. Długi chodnik tuż nad kanałem wiódł pod górę. Na jego końcu, po prawej stronie, znajdowała się brama, w której, korzystając ze ścielącego się w niej cienia, ponownie przystanąłem. Teren przede mną był dobrze oświetlony - m.in. trzema pochodniami zawieszonymi na ścianie naprzeciw oraz lampą tuż obok mnie po prawej. Zaczekałem do momentu, gdy strażnik przemierzający tunelik naprzeciw zniknie mi z oczu; ruszyłem ostrożnie w lewo, w ślad za panią porucznik. Już jednak po paru krokach byłem zmuszony znów szukać cienia: Moseley, odwróciwszy się, długo obserwowała obszar za swymi plecami.

Ruszyłem za nią natychmiast po tym, jak zniknęła w zaułku po lewej stronie uliczki. Skręciwszy weń jednak zostałem zmuszony do natychmiastowego ukrycia się w mrocznej wnęce drzwi budynku po prawej; zbyt dobrze wiedziałem, co oznacza miarowe staccato kroków wybijane na metalowych stopniach parę metrów dalej. I rzeczywiście, strażniczka, która pojawiła się już po kilku sekundach, kierowała się w moją stronę. Przechodząc, nie spostrzegła jednak ani mnie, ani tego, że korzystając z okazji zdjąłem z jej pasa eliksir zdrowienia. Czekałem w tym miejscu w bezruchu aż do chwili, gdy byłem pewien, że się oddaliła; cichnące kroki dobiegające z drugiej strony zdradziły mi, że i Lt. Moseley, która w tym miejscu po raz kolejny sprawdzała, czy nikt za nią nie podąża, ruszyła w swoją drogę. Wtedy wynurzyłem się z mroku i udałem w prawo, gdzie, za narożnikiem budynku, w którym się kryłem, znajdowały się metalowe schodki prowadzące na ulicę wyżej. Nie wszedłem jednak po nich; wspiąłem się na mur tuż przy nich, po lewej stronie; tylko w ten sposób mogłem uniknąć przeraźliwego dźwięku, który wydawałbym stąpając po metalu.

Szedłem za Moseley aż do kolejnego zakrętu w lewo. Tu, znalazłszy się tuż przy narożniku budynku, zatrzymałem się; wiedziałem, że będzie sprawdzać, czy nikt za nią nie idzie. Stąd co i rusz wychylając się za narożnik sprawdzałem, gdzie jest, i w momencie, gdy zniknęła za rogiem - ruszyłem w ślad za nią, trzymając się ściany po lewej ręce. Zrobiłem tak, gdyż w zaułku po prawej, tuż obok wieży, stało dwóch strażników. Kiedy Moseley weszła w mroczną bramę po lewej, przemknąłem tuż za nią i zaszyłem się w cieniu panującym pod murem po przeciwnej stronie. Powracająca Moseley minęła mnie na wyciągnięcie ręki. Nie poszedłem jednak za nią: nie miała już w dłoni listu, pozostawionego nieopodal na bruku. Wiedziałem, że uczyniła to celowo. Czułem również, że to może być jedyna szansa, by zapoznać się z jego treścią. Natychmiast więc po tym, jak zniknęła mi z oczu, ruszyłem w stronę listu i pochwyciwszy go, przeczytałem.

Kiedy tylko skończyłem czytanie i odłożyłem list tam, skąd go wziąłem, usłyszałem kroki zbliżających się strażników. Już w trakcie wymiany zdań, jaką odbyli, wróciłem bezszelestnie w swe stare miejsce pod ścianą. Kiedy również po nich nie pozostał ślad, pojawił się ten, którego oczekiwałem - kontakt Moseley z Poganami. Wiedziałem, że muszę go tropić, tak jak uprzednio panią porucznik. Dlatego też, kiedy podniósł list i ruszył tą samą drogą, którą przybyłem tu ja (śladem Moseley), byłem gotów iść za nim. Zbliżyłem się do narożnika budynku, za którym zniknął, i ostrożnie wyjrzałem zza niego. Ku memu zdumieniu nieobce mu były zasady konspiracji: odwrócony w moją stronę obserwował wlot uliczki. Dlatego też dopiero, gdy znikł mi z oczu idąc w prawo, wyłoniłem się z cienia i przemykając tuż pod ścianą wyszedłem na uliczkę z metalowymi stopniami. Tu ponownie zaskoczyły mnie kroki zbliżającej się strażniczki. Świadom, że nie może dostrzec mnie w świetle, zeskoczyłem ze stopnia obok schodów i ponownie ukryłem się we wnęce drzwi. Zbyt późno jednak: strażniczka usłyszawszy hałas ruszyła ostrożnie w moim kierunku. Nie miałem wyboru - nie wychodząc z cienia, ale wychylając się do przodu ogłuszyłem ją i pozostawiłem w mroku. Dopiero wtedy mogłem podjąć trop za Poganinem.

Ten szedł uliczką nad kanałem w stronę ściany z trzema pochodniami, po czym, gdy już do niej dotarł - skręcił w lewo, wchodząc w mroczny tunel. Kiedy przemknięcie tam nie wiązało się z ryzykiem spostrzeżenia przez strażnika po drugiej stronie kanału, ruszyłem za nim. Przebrnąłem przez tunel i skręciłem, tak jak chodniczek nad kanałem, w prawo. W połowie kanału był mostek; minąłem go i idąc chodniczkiem dotarłem do mrocznej bramy. Niestety, w czasie, gdy kryjąc się przed wzrokiem strażnika przemierzałem chodnik nad kanałem, Poganin zniknął w którejś z przyległych uliczek. Wybrałem tę po prawej, tuż za bramą.

Naprzeciw siebie miałem ośmiokątny budynek z potężnych brązowych bloków kamiennych. Po prawej od niego znajdowała się bramka z pijanym strażnikiem, którego wcześniej pozbawiłem butelki - ta droga wydawała się mocno nieprawdopodobna. Ruszyłem więc w lewo, tuż przy ścianie oktagonu. Już po kilku krokach, kiedy przeszedłem przez bramę, zobaczyłem taką samą po lewej. Widać było stojącą za nią latarnię. Przemknąłem przez nią wykorzystując moment, gdy strażnik patrolujący zaułek po lewej stronie za bramą oddalił się, i szybkim krokiem ruszyłem na wprost, by ostatecznie przyczaić się w cieniu przy końcu zaułka, tuż przy narożniku budynku. Wiedziałem, gdzie jestem - tuż przy starym cmentarzu, mającym w okolicy bardzo złą sławę. Znalazłem również Poganina - stał w uliczce po prawej przy bramce wiodącej na cmentarz. Wydawało się, że się zastanawia. Wreszcie zdecydowanym ruchem otworzył bramkę.

Wtedy świsnęła strzała, na bruk zaś spadło kilka kropel krwi człowieka, za którym szedłem. Mimo to ranny zniknął za bramką. W chwilę później jednak byłem pewien, że nie uda mi się skorzystać z pokazanej mi przezeń drogi: wszędzie wkoło zaroiło się od pilnujących cmentarza Mechaników (to jeden z nich wypuścił wcześniej strzałę). Nawet więc jeśli udałoby mi się przeniknąć na teren cmentarza, byłbym najprawdopodobniej ranny jak on, na domiar zaś złego - ścigano by mnie. Musiałem szukać innej drogi. Z tą myślą wycofałem się ze swego dotychczasowego punktu obserwacyjnego i - odczekawszy, aż strażnik patrolujący minięty wcześniej zaułek przy bramie oddali się - wszedłem weń.

Szedłem uliczką aż do jej skrzyżowania z zaułkiem wiodącym w prawo (w międzyczasie, usłyszawszy kroki strażnika i skrywszy się w cieniu, zdjąłem z pasa strażnika zmierzającego w miejsce, z którego ja przybyłem, mieszek z pięćdziesięcioma sztukami srebra). Nie skorzystałem z nowo odkrytej drogi, szedłem prosto, przez cały czas po lewej mając ścianę budynku stojącego na południe od cmentarza (Graveyard). Dotarłem do miejsca, w którym otworzył się przede mną zaułek znajdujący się po drugiej stronie niż bramka, obok której zraniono Poganina. Wszedłem weń i zbliżyłem się do przeciwległej ściany; jasny prostokąt na murze mówił, że kryje się w nim przejście. I rzeczywiście - poruszenie uchwytu pochodni po lewej powyżej otworzyło je.

Znalazłem się w grobowcu. Z niego, przez wrota tuż obok po lewej, wyszedłem na zewnątrz. Stąd, starając się, by mnie nie dostrzegli ani nie usłyszeli strażnicy stojący przy głównej bramce, podążyłem ku niewielkiej bramce po prawej. Przeszedłem przez nią i mijając kolejne grobowce (spoczywały w nich przypadkowo porzucone ciała; wiedziałem, że niewiele trzeba, by je obudzić...) podążyłem śladem krwi aż do wrót najdalszej, trzeciej krypty. Znalazłem się w wąskiej sali, której jedną ze ścian stanowił ogromy, lśniący krwistoczerwoną poświatą portal magiczny. Ślad krwi na podłodze prowadził jednak wprost do niego. Nie pozostawało mi przeto nic innego jak w niego wejść.

Zadanie 9

Portal, w który wszedłem kilka chwil wcześniej, rzucił mnie w sam środek jakiegoś przedziwnego, magicznego nieledwie lasu. Nie byłem tu jednak po to, by zachwycać się pięknem przyrody, lecz by odnaleźć miejsce, w które z taką determinacją zmierzał ranny Poganin. Wiedziałem, że ślady krwi, jakie widziałem już wcześniej na cmentarzu, doprowadzą mnie do niego. I rzeczywiście: pierwsze krople krwi spostrzegłem niedaleko miejsca, w którym się znalazłem. Ruszyłem w tę stronę, przesmykiem pomiędzy drzewem a skałą, aż do miejsca, z którego widać było wodospad. Zatrzymałem się pod ogromnym drzewem; naprzeciw stojącej w niewielkiej odległości chaty spostrzegłem bowiem ciała: kobiety - Poganki i Mechanika, leżące na brzegu potoku wypływającego ze źródła. W chwilę później dysponowałem już znalezioną obok ciała Mechanika mapą tego niesamowitego miejsca.

Wszedłem do pobliskiej chaty. Tuż przy wejściu spoczywało kolejne ciało; tym razem małej dziewczynki. Mała wciąż ściskała w dłoni laleczkę... Kiedy poruszony tym widokiem szykowałem się do wyjścia, zjawił się przy mnie jej duch. Wtedy też Lily - bo tak dziewczynka miała na imię - pozwoliła mi wziąć swą lalkę; jej nie była już potrzebna... Lalka, jak się później przekonałem, miała moc, by powstrzymać dowolnego atakującego mnie Mechanika... Kiedy duch Lily zniknął, zawołany przez jej mamę, kobietę leżącą na zewnątrz, ruszyłem w dalszą drogę. Unikając ryzyka spostrzeżenia przez Mechanika patrolującego obszar po prawej od miejsca, w którym się znajdowałem, ponownie przekradłem się w stronę wodospadu. Ten nieoczekiwanie okazał się kamienną twarzą... Trickstera?

Kiedy strażnik regularnie przechodzący przez mostek ponad strumykiem - po prawej ode mnie - oddalił się w prawo, wskoczyłem do wody i, walcząc z prądem, a przy okazji podnosząc wodne kryształy leżące na dnie niszy, przepłynąłem strumyk. Zaraz po tym, uchwyciwszy się brzegu naprzeciw kolejnej chaty Pogan, wwindowałem się na brzeg i natychmiast ukryłem się w cieniu panującym przy chacie, by uniknąć spotkania ze strażnikiem przechodzącym przez mostek. Nie wszedłem jednak do chaty; moją uwagę przykuły kroki słyszalne zza jej murów. Obszedłem ostrożnie chatę i - korzystając ze sposobności - z niemałą satysfakcją ogłuszyłem krążącą po tym terenie kuszniczkę.

Wróciłem pod wejście do chaty. Tu, ukryty bezpiecznie w cieniu, wodną strzałą ugasiłem ogień płonący na stojaku przed chatą. Zaraz po tym, korzystając z faktu, że Mechanik się oddalił, przemknąłem do wnętrza chaty. Tam, w skrzyni stojącej po prawej stronie, znalazłem rzecz przedziwną: ogrom



ny rubin. Przywłaszczywszy go sobie, zgasiłem ogień w kominku i zebrałem dwa ogniste kryształy. Stanąłem w drzwiach, wyczekując sposobności, by bezpiecznie opuścić to miejsce. Ta pojawiła się w moment później: kiedy odwrócony ode mnie Mechanik udał się na mostek, wyszedłem z chaty i, skręciwszy w prawo, obszedłem ją wokół. Następnie, przemykając od cienia do cienia zbliżyłem się do strumyka w miejscu, gdzie dalszą drogę przegradzała ściana skalna.

Po prawej do tego miejsca znajdował się osłonięty drzewami mostek ze strażnikiem. Ponownie, bezpiecznie ukryty przed jego wzrokiem, wskoczyłem do wody i popłynąłem pod prąd, w kierunku mostu (płynąc podniosłem jeszcze kryształ mchu z ziemi obok czerwonego kwiatu rosnącego naprzeciw). Kiedy usłyszałem, że strażnik się oddala, wyszedłem na lewy brzeg potoku, tuż przy polu ze strachem na wróble. Natychmiast pobiegłem wprost w kierunku chaty widocznej w oddali, pod ścianą skalną, w cień. Jak się okazało, uczyniłem słusznie: w moment później zobaczyłem zmierzającego w moim kierunku kolejnego Mechanika. Na swoje nieszczęście szedł w kompletnej ciemności panującej za chatą, za którą obaj się znajdowaliśmy, nie miałem więc żadnego problemu z jego ogłuszeniem.

Przeszedłem tyłem chaty aż do dziedzińca patrolowanego przez kapłankę Mechaników. Tu ponownie stanąłem przed koniecznością zgaszenia pochodni oświetlającej teren. Kiedy zapadł mrok, a kapłanka odwróciła się, by odejść w stronę kolejnego mostka przerzuconego ponad potokiem, przemknąłem do chaty po prawej. Widok, jaki ujrzałem wchodząc do niej, zapadł mi w pamięć na zawsze: wywrócona kołyska i martwy ojciec, który próbował bronić się przed Mechanikami łopatą... Wtedy też dotarło do mnie w pełni, że Mechanicy są znacznie gorsi niż Hameryci, że nie mają żadnych zahamowań... Po chwili otrząsnąłem się na tyle, by dostrzec leżący w rogu sali eliksir niewidzialności.

Opuściłem chatę i ruszyłem w lewo, w stronę chaty, za którą pozostawiłem nieprzytomnego Mechanika. Tu ponownie spostrzegłem ustawiony przed wejściem metalowy stojak na pochodnię. Ugasiłem ogień i podkradłem się bliżej wejścia. Wewnątrz domostwa stał strażnik. Wiedziałem, że podejście do niego stanowiłoby zadanie bardzo trudne - znacznie łatwiej byłoby sprowokować go, by to on przyszedł do mnie. Zbliżywszy się do stojaka dwukrotnie uderzyłem weń trzymaną w dłoni pałką. Kiedy zbliżył się zwabiony hałasem Mechanik - ogłuszyłem go.

Wnętrze domostwa było przestronne i niemal zupełnie puste. W wieży po lewej od wejścia, na samej górze wąskich schodów, znalazłem strzałę hałasu i eliksir szybkości. Zszedłem na dół i wspiąłem się po metalowej drabince znajdującej się po drugiej stronie chaty. Na górze, w skrzyni, spoczywał drugi rubin.

Opuściwszy dom skierowałem się wprost do potoku, w miejscu, w którym mogłem sforsować go nie obawiając się pozostawionej po prawej stronie kapłanki Mechaników. Przepłynąłem go i wspiąłem się na brzeg tuż przy drzwiach kolejnej chaty. W niej również dane mi było obejrzeć scenkę mordowania nieuzbrojonych Pogan... Kiedy duchy odeszły, podniosłem z podłogi kilka drobnych monet, po czym, opuściwszy chatę, ruszyłem w prawo, tak by obejść ją dookoła unikając kontaktu z Mechanikami. Po drodze minąłem drzewo z tarasem widokowym - nie wspiąłem się na górę, zgasiłem natomiast kolejną pochodnię: tę znajdującą się w połowie drogi pomiędzy mostkiem (przemierzanym co i rusz przez kapłankę Mechaników) a samotnym kusznikiem.

Korzystając z ich nieobecności przemknąłem w cień panujący pod drzewem naprzeciw. Tu zaczaiłem się i gdy kusznik przechodził **obok** - ogłuszyłem go. W chwilę później dołączył doń jego kompan, ten patrolujący obszar powyżej. Z nim nie było problemów: droga jego patrolu w większości prowadziła głębokimi cieniami, a trawa rosnąca pod drzewami tłumiła odgłos kroków niemal całkowicie. Pozostawiwszy ciała ruszyłem w stronę widocznego już dobrze z tego miejsca okrągłego pomieszczenia, które - jak się zdawało - służyło Poganom jako miejsce spotkań. Tu, w jego centralnym punkcie, ujrzałem (prócz ciał i eliksiru leżącego przy jednym z nich) ogromną skałę wyrzeźbioną pracowicie w kształt twarzy Trickstera. W sali tej znajdowała się również rampa - można było z niej podziwiać tę niezwykłą rzeźbę w całej jej okazałości; nigdzie jednak nie było wyjścia, z którego mógł skorzystać tropiony przeze mnie ranny Poganin. Ślady świeżej krwi przy jednym z wejść stanowiły natomiast dowód, że był tu zupełnie niedawno... Duchy podpowiedziały mi, co robić. W chwilę po umieszczeniu obydwu rubinów w oczach płaskorzeźby w jej ustach zapłonął portal. Wiedząc, że nie mam innej drogi, wspiąłem się na rampę i stąd zeskoczyłem wprost w usta rzeźby.

Znalazłem się w niezwykłej grocie. Niecodzienne kolory świateł w połączeniu z kształtem cieni dawały iście bajkowy efekt. Nie znalazłem się tu jednak, by podziwiać, lecz by znaleźć wykrwawiającego się Poganina. Podążając śladem krwi dotarłem do jaskini z najdziwniejszymi roślinami, jakie kiedykolwiek dane mi było oglądać: roślinami o kwiatach w postaci ogromnych oczu. Porastały one całą jaskinię, w chwili zaś, gdy do niej wszedłem, wszystkie, wydając przedziwny skrzypiący odgłos, odwróciły się w moją stronę. Nie były jednak agresywne, nie starały się mnie zranić. Dlatego też przemykałem pomiędzy nimi, zbierając leżące w sadzawkach kryształy wodne, by po chwili z nieskrywaną ulgą opuścić tę niesamowitą salę.

Znalazłem się na skrzyżowaniu: mogłem skierować się bądź w lewo, bądź na wprost. Lewa odnoga kończyła się ślepo, ruszyłem więc na wprost, by po kilku chwilach marszu dotrzeć do ogromnej sali wypełnionej ławą. W sali tej znajdowały się również ogromne stalagnaty, połączone ze sobą wieloma kamiennymi chodniczkami. Szedłem na wprost, minąłem rosnące tuż przy wąskim skalnym chodniku dziwaczne, oddychające rośliny (tuż obok jednej z nich spoczywał kryształ pnącza; wolałem się jednak do nich nie zbliżać - szkielet leżący obok zdawał się przed tym przestrzegać) i maszerowałem dalej przez ciasny skalny korytarz, w górę - tam chodnik okrążał ogromny stalagnat. Po przeciwnej stronie kamiennej kolumny, na wprost korytarza, którym przyszedłem, było przejście prowadzące do wnętrza. Wiodło ono wprost na chodniczek z przemierzającą go regularnie, a widzianą już z góry małpą.

Korzystając z tego, że małpa skierowała się w górę, przemknąłem i ustawiłem się w cieniu. Tu przygotowałem pałkę i wychyliwszy się mocno w przód ogłuszyłem powracającego małpoluda. Ponownie ruszyłem w górę, śladem krwi. Wychodząc z kolejnego tunelu skierowałem się w prawo, na następnym zaś skrzyżowaniu - w lewo, na półkę skalną, na której końcu spoczywały trzy samorodki. Podniosłem je i wróciłem do ostatniego skrzyżowania. Stąd poszedłem na wprost - aż do miejsca, w którym widać było ogromną, oświetloną światłem czterech pochodni salę z dwoma małpoludami stojącymi na straży. W międzyczasie, ponownie kryjąc się w cieniu, zmuszony byłem ogłuszyć kolejnego małpoluda - dmuchawka w jego dłoni wyglądała nadzwyczaj groźnie.

Pozostając w cieniu przesunąłem się ku środkowi groty i czterema mierzonymi strzałami z wodą zgasiłem wszystkie cztery pochodnie. Korzystając z mroku począłem powoli, bardzo ostrożnie podchodzić do niezwykłych wartowników i kolejno - najpierw tego po prawej - ich ogłuszyłem. Wtedy, wolny już od ryzyka ataku, ruszyłem w stronę groty widocznej po prawej stronie. W niej zdobyłem kolejny odprysk.

Wróciłem do sali z nieprzytomnymi małpoludami i ruszyłem ku wyjściu, znajdującemu się za dziwnymi białymi skałami. Dopiero gdy znalazłem się tuż przy nich, w miejscu, z którego widziałem już magiczny mostek wiodący do drzewa naprzeciw, zorientowałem się, że to, co wcześniej wziąłem za skały, stanowiło w istocie kości palców ogromnej ręki! Przeszedłem przez mostek (jeśli chcesz uniknąć niewielkich obrażeń, możesz również zeskoczyć do wody i korzystając ze strzały z pnączem wspiąć się na drzewo) i tu, w jego wnętrzu, natrafiłem na kilka kolejnych kropel krwi i... list. List od Lt. Moseley.

Czytając go po raz pierwszy zaobserwowałem niezwykłe zjawisko: niewielką, jasno świecącą kulę, jaka przemknęła tuż obok rozświetlając obszar wokół siebie. Kiedy zniknęła mi z oczu, ruszyłem ku wyjściu; usłyszawszy jednak głosy dwóch małpoludów, zatrzymałem się. Wiedząc jednak zarazem, że małpy za moment przestaną rozmawiać i wrócą do przerwanych patroli, a powracająca kula niechybnie ujawni moją kryjówkę, rozglądałem się gorączkowo w poszukiwaniu kolejnej. Znalazłem ją, paradoksalnie, tuż obok pochodni. Zgasiwszy pochodnię zapewniłem sobie odpowiednio dużo cienia, by, przemknąwszy tam, ukryć się.

Bezpiecznie wyczekiwałem kolejnej sposobności, by przebiegając pomiędzy drzewami dotrzeć do tego z otworem drzwiowym - znajdowało się ono nieopodal. Znalazłem je, kiedy małpolud ruszył w lewo. Dotarłszy bezpiecznie do drzewa ostrożnie wspiąłem się po zbudowanych w jego wnętrzu schodach i przyczaiwszy się na platformie u góry schodów, tuż obok drzwi, oczekiwałem kolejnego strażnika. Słysząc, że się zbliża, uniosłem pałkę i gdy małpolud wszedł (tym charakterystycznym, kołyszącym się krokiem) do sali, natychmiast go ogłuszyłem.

Chodniczek znajdujący się za drzwiami prowadził do kolejnego drzewa. Stąd kierować się mogłem na wprost - do sypialni ze śpiącą małpą oraz listem od Lt. Moseley - bądź, bez zawracania sobie głowy listami pani porucznik, w prawo, tam gdzie wiódł krwawy ślad, do kolejnego pomieszczenia w drzewie i dalej, aż do miejsca, gdzie ponownie usłyszałem dziwne, sepleniące głosy małpoludów. Tu zatrzymałem się i dopiero, gdy rozmowa się skończyła, ruszyłem dalej. Kryjąc się w cieniu przy ścianie po lewej i stąpając najciszej, jak umiem, przekradłem się za małpoluda stojącego w pomieszczeniu na wprost. Tu, bezpiecznie spowity w cień, czekałem do chwili, gdy małpolud regularnie odwiedzający salę oddali się. Wtedy ogłuszyłem tego stojącego i natychmiast po tym zawlokłem go w korytarz znajdujący się za mną, wiodący w dół, na zewnątrz. Tu, zważając, by nie zwrócić uwagi strażnika stojącego przy wyjściu, porzuciłem ciało; wróciłem do sali.

Tym razem ustawiłem się tuż przy wejściu, po jego lewej stronie. Ogłuszywszy wchodzącego małpoluda, zgarnąłem ze środkowego pieńka trzy strzały i ruszyłem dalej, przez salę z gniazdem os, aż do miejsca, gdzie w drzewie po prawej stronie spostrzegłem kolejnego małpoluda. Zdołałem zbliżyć się do niego i ogłuszyć go, korzystając z krótkich chwil, gdy odwracał się w inną stronę. Zabrałem kolejny list od Lt. Moseley i - już bez przeszkód - ruszyłem do miejsca, gdzie zupełnie nieoczekiwanie otoczyła mnie zima.

Nie było mi jednak dane rozkoszować się panującym tu spokojem: krew Poganina przypominała o celu tej wyprawy... W kolejnym drzewie, tym samym, w którym znalazłem kilka ryb, leżał czwarty list od Lt. M. Z miejsca tego wiodły dwa wyjścia: na wprost oraz w prawo, na dół, gdzie bez narażania się na niebezpieczeństwo zebrałem kilka srebrnych odprysków. Dopiero wtedy wróciłem na skrzyżowanie i ruszyłem w prawo (na wprost, jeśli patrzeć tak jak za pierwszym razem). W chwilę później, dobrze słysząc dziwne hurkoczące odgłosy, zatrzymałem się przed ścianą z lodowych sopli. Lód nie stanowił jednak przeszkody dla mego miecza; utorowawszy sobie drogę stanąłem tuż przy wyjściu, w miejscu, skąd miałem dobry widok na polanę roztaczającą się z tyłu.

Wiedziałem jednak, że nie wolno mi być nieostrożnym. Niepokojące dźwięki oraz dziwne, drzewopodobne, a jednak nieodparcie nasuwające na myśl przypuszczenie, że są żywe, kształty kazały mieć się na baczności. Zacisnąwszy zęby biegiem ruszyłem ku najbliższej, jasno oświetlonej polance. Stąd, nadal trzymając się polan i stroniąc od mrocznych postaci, ruszyłem w lewo, ku wydrążonemu pniowi leżącemu na polanie. Wychodząc zeń w oddali zobaczyłem ciało tego, którego tak uparcie ścigałem: Poganina. Nie wystarczyło mu sił. Zbliżyłem się doń i wtedy...

Pojawiła się Victoria.

Zadanie 10

Wiedziałem, że zadanie zlecone mi przez Victorię będzie trudne. Nikt jednak nie uprzedził mnie, że również tak potwornie czasochłonne... Warto też dodać, że sporą jego część stanowi chodzenie po dachach i wąskich gzymsach, więc jeśli cierpisz na lęk wysokości, możesz mieć problemy.

Rozpocząłem stojąc w dzwonnicy (na mapie oznaczonej jako "Bell Tower"). Po prawej stronie, w pomieszczeniu widocznym w otwartym oknie (jak się okazało: sypialni z odpoczywającym po niewątpliwie ciężkim dniu człowiekiem) leżało w skrzyni stojącej w nogach łóżka pięć srebrnych monet. Zdobywszy je wróciłem na dzwonnicę i tym razem ruszyłem w lewo. Tam, po przejściu po wąskim gzymsie, na stole w pokoju, do którego mogłem wejść otwierając dalsze okno, zobaczyłem cztery złote monety. Zebrałem je i wróciłem do punktu wyjścia; stąd już bez przeszkód udałem się w dalszą drogę - drogę, która miała zakończyć się w złowieszczym Angelswatch.

Zeskoczyłem na dach po północnej stronie dzwonnicy. Znajdowała się na nim jedna z metalowych maszyn Mechaników. Zbliżyłem się do niej i - widząc, że jedyna możliwa do obrania droga prowadzi po wąskich rurach łączących obydwa dachy - wspiąłem się na maszynę. Stąd, uważając nie tylko na wysokość, jaka dzieliła mnie od bruków miasta, ale i na strażnika, który czuwał w budynku po lewej (tym z otwartym oknem), po jednej z rur przeszedłem na kolejny dach. Przemknąłem na przeciwną stronę dachu i - przejrzawszy pierwej teren pode mną - zeskoczyłem pomiędzy dwa świetliki jasnego budynku. Potem ruszyłem wprost ku widocznej po lewej stronie drabince wiodącej w dół. Schodząc widziałem otwarte okno: mój cel.

Ruszyłem ku niemu, gdy zatrzymały mnie kroki strażnika. Wiedziałem już, że wewnątrz nie jest tak bezpiecznie jak było dotychczas. Wszedłem przez okno do środka, gdy tylko skrzypnęły zamykane drzwi. Stąd, z pomieszczenia wyłożonego dywanem, upewniwszy się, że strażnik zdążył opuścić również sąsiedni pokój, przemknąłem dalej. Tu, w kolejnej bogato wyposażonej sali, zdjąwszy uprzednio ze stolika złotą wazę, przyczaiłem się w cieniu panującym w narożniku pomieszczenia. Kiedy tylko powracający strażnik opuścił salę, kierując się ku pokojowi, którego oknem wszedłem do budynku, przemknąłem drzwiami po prawej na schody wiodące na górę. Wspinając się po nich minąłem otwarte okno po prawej, notując jego położenie w pamięci. Znalazłszy się na szczycie schodów, otworzyłem drzwi i wśliznąłem w mrok nie-

wielkiej sali. Tu zza kwiatka podniosłem eliksir zdrowienia i przygotowawszy pałkę przyczaiłem się naprzeciw drzwi; wchodzący strażnik nie mógł usłyszeć jej świstu.

Wróciłem do sali, w której znalazłem wazę. W jednym z jej narożników, tuż przy suficie rzuciła mi się w oczy niekonsekwencja w ułożeniu dech. Zbliżywszy się do tego miejsca wystrzeliłem w sufit strzałę z pnączem i wspiąłem się po nim. Wtedy ujrzałem niewielki korytarzyk, którego otwór po drugiej stronie zabito niegdyś dechami. Wyłamałem deski mieczem i wśliznąłem się do środka, do znajdującej się po drugiej stronie pracowni astronoma. Nie zbierałem leżącego w skrzyni jedzenia; moim zadaniem przecież było nie odnosić ran, a więc i nie korzystać z eliksirów zdrowienia czy właśnie żywności. Podszedłem natomiast do stojącego na parapecie okna teleskopu i kierowany niejasnym przeczuciem poruszyłem go. Otworzyłem w ten sposób skrytkę w pobliskiej ścianie. Wyjąłem z niej "Sunburst Device" oraz pojedynczy ognisty kryształ. W prawej części sali znajdowało się przejście, zasłonięte częściowo przez skrzynie, prowadzące w inny fragment poddasza. Usunąwszy skrzynie przedostałem się tam i ześliznąłem po drabince w dół. Znalazłem się w zupełnie pustym pomieszczeniu z dwoma oknami. Zbliżyłem się do tego po prawej i otworzywszy je, po stoliku stojącym obok wspiąłem się na parapet. Zeskoczywszy na gzyms, w cień, przyczaiłem się: schody przede mną patrolował co i rusz pojedynczy strażnik. Dopiero więc, gdy się oddalił, po raz kolejny wspinając na schody zgasiłem pochodnię płonącą po lewej stronie i przemknąłem w cień panujący na gzymsie obok nich (tym znajdującym się nieco powyżej schodów prowadzących do budynku po lewej). Tu, przygotowawszy się, czekałem na kolejne nadejście strażnika, po czym precyzyjnym ciosem pałki w głowę posłałem go na ziemię. Zaraz po tym zaciągnąłem go w cień panujący przy schodach i - uwolniwszy się od jego ciężaru - skierowałem się do drzwi (tych dostępnych z dziedzińca). Ze znajdującej się za nimi sypialni strażników zabrałem piętnaście strzał oraz dwie bombki oślepiające (możliwe jest wyjście w dół przez widoczny na sąsiednim dachu kominek, jednak nagroda, eliksir zdrowienia, nie wydaje się godna starań...).

Wróciłem do obserwatorium astronomicznego i przez nie do sali, w której pozostawiłem drogocenną strzałę z pnączem. Zabrawszy ją, ponownie wszedłem na schody. Tym razem skorzystałem z możliwości, jakie dawało niewielkie okienko. Przecisnąwszy się prze nie i stanąwszy bezpiecznie na czymś w rodzaju kamiennego obmurowania dachu budynku, ruszyłem w lewo. Idąc tuż przy ścianie i skrzętnie korzystając z możliwości, jakie dawały plamy cienia, dotarłem do miejsca, z którego bez obawy, że zostanę dostrzeżony, mogłem obserwować kłótnię dwóch par łuczników stojących na przyległych dachach: sługusów Mistrza Willeya i Lady Van Vernon. Niedługo później pomiędzy obrzucającymi siebie nawzajem i swoich mocodawców inwektywami doszło do walki. Cało wyszedł z niej jeden jedyny strażnik (walka rozliczana jest losowo, więc nie sposób podać, która strona wyjdzie z niej zwycięsko; zakładając, że jest to podwładny Lady, ostrożnie, stąpając jak najciszej przedostałem się na dach, na którym stał, po czym go ogłuszyłem; jeśli jednak ocalałym był żołdak Mistrza Willeya - musiałem dotrzeć do wieży i wspiąwszy się ostrożnie na piętro, na którym stał, ogłuszyć go).

Ruszyłem z powrotem do okna, znalazłszy się zaś tuż przy nim szedłem dalej w prawo, aż do miejsca, w którym ujrzałem drabinkę wiodącą w dół. Ześliznąwszy się po niej przemknąłem na drugą stronę dachu, po czym wspiąłem się na pobliski daszek. Dzięki temu znalazłem się u podstawy wieży dworu Willeya. Wspiąłem się po drabince na górę. Stąd dobrze widziałem otwarte okno, za nim zaś - wnętrze bogato zdobionej komnaty. Przeskoczyłem na belkę tuż pod oknem i przecisnąłem się przez nie, po czym ze stolika po prawej stronie zdjąłem mieszek, w którym znajdowało się sto sztuk srebra. Opuściłem pomieszczenie tą samą drogą, którą doń wszedłem (być może niezbędne okaże się parę prób z przykucaniem, wychodzeniem bokiem czy przechylaniem się na boki bądź do przodu... przejście jest bowiem bardzo ciasne) i stąd przeskoczyłem na wieżę. Nie zastanawiając się długo przeskoczyłem na dach domostwa Lady VV.

Kolejnym krokiem przybliżającym mnie do celu tej wyprawy było ześliźnięcie się po drabince, na którą natknąłem się po lewej stronie dachu (twarzą zwrócony ku wieży Willeya). Stąd, odwiedziwszy pomieszczenie w zabudowanym korytarzu zwieszającym się ponad dachem i zabrawszy z niego kielich, szedłem aż do miejsca, gdzie jedyna droga prowadziła po metalowej maszynie. Zaraz po tym zaś udałem się pod mur po przeciwnej stronie dachu. Wspiąłem się nań i ruszyłem w prawo - w stronę widocznych stąd blanek. Zbliżając się do nich usłyszałem kroki strażnika. Dopiero, gdy przycichły całkowicie, odważyłem się wspiąć na znajdujący się nieopodal murek i później - na blanki. U góry panował cień. Dzięki temu mogłem bez przeszkód pozbyć się (ogłuszając) obydwu przemierzających ten teren strażników. Z pasa jednego z nich zdjąłem klucz, który, jak się okazało, miał się przydać już za moment.

Ruszyłem w lewo, za narożnik budynku, wprost do drzwi i kryjąc się bezpiecznie w cieniu otworzyłem je zdobytym przed momentem kluczem. Zdążyłem jeszcze dostrzec wchodzącego do sali strażnika. Ten jednak, nie widząc mnie pod osłoną cienia, w chwilę później opuścił pokój. Wiedziałem już, co robić: wyczekałem, stojąc w mroku naprzeciw drzwi, do chwili, gdy się odwrócił, po czym, dopadłszy go, ogłuszyłem mocnym ciosem pałki. Wtedy, już bezpieczny, zebrałem znajdujące się tu i w sąsiednim pomieszczeniu wazę oraz trzy piramidki srebrnych monet.
Opuściłem budynek i ruszyłem w prawo. Zbliżywszy się do muru usłyszałem głosy ludzi, których nie spodziewałem się usłyszeć w tak dobrze strzeżonej części miasta. Były to głosy włamywaczy. Prawdziwym pechem jednak okazało się to, że stanęli dokładnie na mojej drodze, a wiedziałem, że będą stanowić trudny orzech do zgryzienia. Klnąc swe szczęście bezszelestnie wspiąłem się na blanki i równie cicho zeskoczyłem na dach gołębnika po drugiej stronie, stąd zaś na dach po jego lewej. Włamywaczy było dwóch: pierwszy z nich stał tuż przy oknie na zewnątrz okradanego przez nich pokoju, drugi był już w środku. Pierwszy dał się podejść bez problemu, czujność drugiego jednak skomplikowała bieg spraw... Ten bowiem, widząc los partnera, bez namysłu zaatakował!

Uniknąłem walki wspinając się na dach gołębnika; dopiero z tej pozycji udało mi się bez ryzyka ogłuszyć włamywacza, oślepiwszy go pierwej bombką ("Flash Bomb"). To jednak nie był jeszcze koniec kłopotów: hałas, jaki towarzyszył eksplozji bombki, zwabił trzeciego przeciwnika. Tym razem był to strażnik; zjawił się w pokoju, przez który musiałem przejść. Sprowokowałem go do wyjścia przez okno i zaraz po tym zwiodłem strzałą wystrzeloną w odległy mur po lewej. Kiedy ruszył w tamtą stronę, przedostałem się przez okno do pokoju. Stąd, zebrawszy uprzednio pierścień leżący na szafce i kilka monet ze skrzyni, wyszedłem na klatkę schodową znajdującą się za drzwiami.

Zszedłem schodami na sam dół. Znalazłszy się tam, przeszedłem przez częściowo zasłoniętą skrzyniami wyrwę w murze. Za nią otwierał się szyb zerwanej windy. Zeskoczyłem w dół na jej szczątki i stąd po drabince przedostałem się na platformę po lewej. Nie bawiłem tu długo, tyle tylko, by zdążyć podnieść złoty talerzyk leżący za skrzyniami i nabrać rozpędu do skoku przez okno. Skoku niezbędnego, by dostać się do wąskiej iglicy, oznaczonej na mapie jako "Necromancer's Spire". Wiedziałem, że tego typu miejsca kryją różne tajemnice, przeto nie zdziwiłem się, gdy poruszenie jednej z ksiąg na regale naprzeciw okna, którym wszedłem, otworzyło płytę znajdującą się pod płytą magicznej windy, służącej do przemieszczania się pomiędzy poziomami.

Nie wiedziałem tego jednak, gdy stawałem na platformie windy. Dopiero, gdy nacisnąłem jeden z przycisków i gdy winda, miast wieźć mnie do góry, zjechała w dół, odkryłem, gdzie udało mi się dotrzeć: odkryłem drogę do tajemnej pracowni nekromanty, o którym już w chwilę później dowiedziałem się, że znany był jako Azrael Okrutny... Teraz jednak jego kości leżały na łożu, on sam zaś znajdował się w wymiarze, z którego zwykł był przywoływać swych niemartwych służących. Zebrałem więc dwa eliksiry (zdrowienia i prędkości) leżące na stoliku i złoto ze skrzyni przy łóżku. Dodatkowo z pergaminu leżącego w nogach łóżka dowiedziałem się, że niebezpiecznie jest igrać z siłami silniejszymi niż śmierć; to dlatego znalazłszy się ostatecznie na górze nie próbowałem odczytać magicznej księgi leżącej pomiędzy czaszkami.

Stałem na podłodze ostatniego piętra iglicy Nekromanty. Tuż za mną, oflankowana dwoma złotymi świecznikami (które, naturalnie, przywłaszczyłem sobie), leżała magiczna księga. Jako się rzekło, nie zamierzałem jej czytać; zbliżyłem się natomiast do paleniska i wcisnąłem znajdujący się w nim przycisk. Ponownie dał się słyszeć dźwięk tarcia kamienia o kamień... Po raz wtóry zjechałem na sam dół wieży, do pracowni Azraela. Tu ujrzałem otwarte wejście do podziemi, do niewielkiej sali tortur. Z niej wyniosłem leżący przy żelaznej dziewicy tuż pod klapą eliksir niewidzialności; wspiąłem się i korzystając w windy wróciłem do sali z księgą i paleniskiem.

Opuściłem to nieprzyjemne miejsce w sposób, w jaki się do niego dostałem: wyskakując przez okno wprost na gzyms pobliskiego budynku. Stąd, nie czekając na finał rozmowy pary arystokratów, którzy jako jedyni nie zostali zaproszeni na bal Mechaników, poszedłem w lewo, w stronę schodów. Zanim wspiąłem się po nich, odwiedziłem jeszcze koronę wieży stojącej tuż obok, by z blanek podnieść dwa kryształy ognia.

Wspiąłem się po schodach i stanąłem pod drzwiami, lecz nie otworzyłem ich; zbyt dobrze słyszałem znajdującego się wewnątrz strażnika. Miast tego wspiąłem się na gzyms po lewej stronie drzwi i po nim przeszedłem do otwartego okna dziecięcej sypialni. Podniósłszy wazę stojącą na stole tuż przy oknie przeszedłem przez nie, znalazłszy się zaś w pokoju otworzyłem drzwi wiodące na korytarz. Nie musiałem się obawiać: byłem dobrze ukryty, strażnik zaś patrolował nie ten, lecz przyległy korytarz. Mimo to, chcąc dostać się do otwartego okno naprzeciw, zmuszony byłem go ogłuszyć.

Wspiąłem się na parapet okna i zeskoczyłem w dół, na dach z jasnym świetlikiem po lewej stronie. W pomieszczeniu pod nim ujrzałem człowieka o wyglądzie arystokraty, znacznie ciekawsze jednak było dla mnie to, co znajdowało się przed nim: monety. Obiecując sobie wrócić do tego miejsca ruszyłem w stronę krawędzi budynku - tam, gdzie ponad ulicą w dole, na cieniutkiej tyczce rozwieszone zostały proporce Mechaników. Po tej tyczce, poruszając się najostrożniej, jak tylko potrafię, przedostałem się na dach domu po drugiej stronie ulicy. Stąd, zważając, by nie usłyszał mnie strażnik pojawiający się w sali z otwartym oknem widocznym na piętrze domu po prawej, zszedłem na sam dół korzystając z daszku szklarni poniżej. Stanąłem po drzwiami szklarni i mając świadomość, że znajduje się za nimi coś, czego nie cierpiałem, otworzyłem je. Tak jak się spodziewałem, krył się w niej mały pająk. Zabiłem go posyłając weń celną strzałę i dopiero wtedy wszedłem do szklarni. Ze stojących w niej donic i kadzi wyjąłem dwa kryształy mchu oraz bezcenny kryształ gazu.

Ze szklarni skierowałem się pod okno sali ze strażnikiem. Kiedy dobiegł mnie dźwięk zamykanych drzwi, nałożyłem na cięciwę łuku strzałę z pnączem i wystrzeliłem ją wprost w drewnianą belkę pod dachem. Tą drogą wspiąłem się pod okno i - znów w chwili, gdy strażnik opuścił pomieszczenie, do którego zamierzałem wejść - wskoczyłem do wnętrza. Ogłuszenie powracającego strażnika nie było rzeczą trudną. Ukrywszy jego ciało w cieniu, lecz nie przed zamkniętymi na głucho przerdzewiałymi drzwiami po prawej od okna, ruszyłem do przyległego pomieszczenia. Tam znalazłem pergamin, dzięki któremu nasunął mi się sposób otwarcia przerdzewiałych drzwi zbrojowni.

Ułożyłem znaleziony w pracowni astronoma "Sunburst Device" tuż pod drzwiami zbrojowni, po czym, stanąwszy po drugiej stronie korytarza, tak by móc natychmiast po wystrzeleniu z łuku ukryć się przed eksplozją, wystrzeliłem w drzwi ognistą strzałę. Potężny wybuch wyrwał zamek zbrojowni. W jej wnętrzu znalazłem prawdziwy skarb: kryształy ognia, wody, hałasu, dwie bombki oślepiające i dwie miny, wreszcie: eliksir leczący.

Wróciłem, ponownie przechodząc przez daszek szklarni, dach i tyczkę łączącą obydwa oddzielone ulicą domy, na dach ze świetlikiem. Stąd ruszyłem w stronę widocznego po lewej okna. Przeszedłem przez nie i z pomieszczenia za nim zebrałem dwa kryształy wodne oraz (posłużywszy się jednym z nich do zgaszenia ognia) kryształ ognia. Zaraz po tym, przechodząc przez pomieszczenie obok i znajdujące się w nim okno, przedostałem się na wąski gzyms budynku. Idąc po nim w lewo, w stronę widocznych stąd oświetlonych jasno proporców zawieszonych nad ulicą, przekradłem się pod otwarte okno. W bogato zdobionym, wyłożonym dywanem, bardzo jasno oświetlonym pokoju stał strażnik. Mimo trudności udało mi się zbliżyć do niego na tyle niepostrzeżenie, by go ogłuszyć. Zaraz potem otworzyłem drzwi wiodące do pokoju widzianego już przez świetlik i korzystając z właściwości tłumiących dywanu, którym był wyłożony, doszedłem do arystokraty i ogłuszyłem, jak wcześniej jego kolegę. Wreszcie, jako ukoronowanie tego etapu, podniosłem pieniądze leżące na biurku.

Wróciłem na gzyms i pod okno, którym się nań dostałem. Nie wszedłem jednak z powrotem do sali. Zamiast tego ruszyłem w stronę widocznego po lewej otwartego okna. Wiodło, jak wynikało z mapy, do banku. Przeszedłem przez nie i znalazłem się w mrocznym, wyłożonym marmurowymi płytami korytarzu. Nie zdążyłem jednak na dobrą sprawę zmienić pozycji, gdyż drzwi korytarza się otworzyły, do środka zaś wszedł strażnik. Wychyliwszy się maksymalnie w przód ogłuszyłem go i zdjąłem klucz z jego pasa. Klucz ten przydał się w chwilę później, kiedy stanąłem przed zamkniętymi drzwiami po prawej - drzwiami pomieszczenia nadzorcy ("Supervisor") banku. W pomieszczeniu tym za biurkiem znajdowała się ścienna skrytka. Otworzyłem ją wytrychami i przesunąłem w dół ukrytą w niej dźwignię.

Wróciłem do korytarza i wszedłem do pokoju naprzeciw. Od razu też zauważyłem, co spowodowało przesunięcie dźwigni: ukazał się stojący na wprost wejścia sejf z kosztownościami; zapraszał do obejrzenia i przywłaszczenia sobie jego zawartości. Wróciwszy do pomieszczenia centralnego ponownie ostrożnie skierowałem się do podwójnych wrót. Tuż za nimi, na tarasie pomiędzy budynkami, stał strażnik. Na moje szczęście zwrócony był twarzą w przeciwnym do mojego kierunku. Drugi strażnik jednak, którego dostrzegłem w oddali, patrzył w moją stronę. Głośnym tupnięciem o kamienną posadzkę chciałem zwrócić uwagę tego pierwszego, jednocześnie nie dając się zauważyć drugiemu; podkradłem się do strażnika w pobliżu i ogłuszyłem go. Zawlokłem jego nieprzytomne ciało do wnętrza banku i wróciłem na balkon.

Poziom: veteran

Stąd, bezszelestnie przemykając cieniami, ruszyłem w prawo. Następnie, posuwając się po kamiennej obmurówce, dotarłem do ściany domu, na którego balkonie stał strażnik. Nie skierowałem się jednak od razu w jego stronę: w ścianie domostwa za mną, stojącego przy dziedzińcu po prawej, zauważyłem drzwi. Co pewien czas pojawiał się w nich pilnujący domu łucznik. Zeskoczyłem na taras w jego narożniku, w cieniu. Stąd, zważając, by nie dać się zauważyć łucznikowi, ruszyłem ku drzwiom. Tu, wciąż w cieniu, oczekiwałem strażnika. Kiedy się wychylił, ogłuszyłem go i, pochwyciwszy go nieprzytomnego, ruszyłem do domu. Porzuciłem go tuż przy wejściu, sam zaś ześliznąłem się po schodach i następnie, ponownie w dół, aż pod drzwi, ponad którymi widniał herbowy kilim. Nie przeszedłem jednak przez nie: odwróciłem się i skierowałem do wnęki pod schodami. Tam w jednej ze skrzyń odnalazłem eliksir zdrowienia.

Wróciłem na mur nieopodal strażnika przy banku. Starając się stąpać jak najciszej (możesz pomóc sobie strzałami z mchem, jednak nie jest to niezbędne), zeskakując na dźwigary i wreszcie wspinając się na balustradkę balkonu, przekradłem się za niego. Ogłuszywszy go i zebrawszy to, co dźwigał u pasa, ruszyłem w dalszą drogę, na pobliski dach. Stąd ześliznąłem się na dach dalej. Stojąc na nim miałem dwa wyjścia. Jedno (przez okno widoczne po lewej) wiodło do kryjówki Keeperów; tam po przeczytaniu listu kierowanego do mnie wyczyściłem kryjówkę w ścianie (poprzez przekręcenie uchwytu pochodni naprzeciw drzwi). Drugie wyjście, to, przez które wiodła droga do Angelswatch, prowadziło przez okno na wprost, przez buduar damy.

Znalazłem się w pokoju dwóch kobiet. Nie zabawiłem w nim jednak długo: tyle tylko, ile potrzebowałem, by zabrać złotą wazę ze stolika i ogłuszyć obie damy. Zaraz po tym opuściłem pokój przez okno po przeciwnej stronie. Wylądowałem na wysypanej żwirem powierzchni jakiegoś dachu. Budynek znajdujący się na wprost obszedłem z prawej strony. Zaraz po wyjściu zza niego spojrzałem w lewo: widok Angelswatch w całej jego grozie, ale i pięknie był ukoronowaniem tej części zadania. Pozostało jedynie dostać się do niego, wypełnić pozostałe cele z nim związane i bezpiecznie wrócić na dzwonnicę.

Przedostanie się do Angelswatch nie było trudne. Po dotarciu na dach naprzeciw (po metalowej maszynie) ostrożnie przemknąłem w kierunku pijanego strażnika. Ogłuszywszy go i zebrawszy butelki stojące u jego stóp ruszyłem w stronę drabinki wiodącej na pobliski dach. Stąd dosłownie parę kroków dzieliło mnie od włazu do systemu wentylacji, znajdującego się na płaskiej powierzchni tuż pod stopami ogromnego anioła, symbolu Mechaników i Angelswatch.

Zeskoczyłem w dół i zamknąłem za sobą właz. Stałem w ciemnym, wypełnionym parą wodną korytarzyku. Ruszyłem w lewo, minąłem odnogę korytarza wiodącą w prawo, do drabinki, i podążyłem do końca korytarza. Tu wydostałem się do sali z pojedynczymi drzwiami. Nie wyszedłem przez nie jednak od razu: tuż przy mnie płonęła lampa, a zza drzwi dobiegały mnie kroki strażnika, więc - by uniknąć niepożądanego spotkania - nasłuchiwałem pod drzwiami do momentu, gdy kroki przycichły w oddali. Wtedy przemknąłem w długi, jasno oświetlony korytarz za drzwiami. Po prawej stronie, tuż obok wejścia do windy, widniał numer "2". Po lewej ujrzałem krótki hol z postumentem, na którym umieszczono "świętą zębatkę"; tunel ten powadził do kaplicy twierdzy. Widząc jednak panujący w nim, a niezbędny mi cień, przemknąłem weń. Stąd bez przeszkód mogłem obserwować wnętrze i jednego z Mechaników, stojącego tuż pośrodku metalowej posadzki. Stojąc tu widziałem też przechodzący co i rusz korytarzem obok bojowy automat, zwany Dzieckiem Karrasa.

Stałem obserwując do momentu, gdy zbliżające się kroki nie odwróciły mojej uwagi od Mechanika i kaplicy. Zaraz jednak po ogłuszeniu strażniczki i ułożeniu jej w mroku tuż przy symbolu, wiedząc, że muszę się tam dostać, przystąpiłem do realizacji planu, który miał mi to umożliwić. Wiedziałem jednak również, że metalowa podłoga nie sprzyja szybkiemu przemieszczaniu się, a automat w korytarzu obok dostrzegłby mnie niechybnie, gdybym podchodził powoli, więc, zamiast samemu wchodzić do środka, postanowiłem wywabić strażnika na zewnątrz. Wyczekawszy chwili, gdy automat się oddalił, dwukrotnie podskoczyłem, tak by zwrócić na siebie uwagę człowieka w kaplicy. Ujrzawszy, że rusza na poszukiwanie, podskoczyłem raz jeszcze, po czym, stojąc bezpiecznie ukryty w mroku i wychylając się do przodu, czekałem na niego. Kiedy wszedł, ogłuszyłem go i pozyskawszy klucz z jego pasa, rzuciłem go tuż przy jego partnerce.

Ponownie wyczekawszy chwili spokoju, zgasiłem dwie lampy gazowe i wtedy, wiedząc, że automat nie jest w stanie mnie dostrzec, śmiało, lecz wciąż zważając, by nie robić hałasu, wkroczyłem do kaplicy. Z ołtarza zdjąłem dwa świeczniki i stąd ruszyłem ku ścianie naprzeciw, w stronę patefonu stojącego naprzeciw wejścia. Uruchomiłem go i dzięki temu dowiedziałem się, że nie zdołam podsłuchać samego Karrasa: nie było go w Angelswatch. Wiedziałem też już, że muszę odsłuchać wszystkie pozostałe maszyny.

W pokoju obok, w skrytce, którą dało się otworzyć wytrychami, znalazłem dwa kielichy. Skrytka znajdowała się na ścianie zawierającej wejście, przez które wkroczyłem do kaplicy, a do którego pasował znaleziony przy wartowniku klucz. Opuściłem tę salę drzwiami po prawej, na wprost podestu z zębatką. Nie próbując przechodzić obok Dziecka Karrasa (w salach, do których wstępu pilnował ten automat, niczego nie znalazłem), ruszyłem korytarzem, tym z windą, na wprost wejścia na poziom. Minąłem kominek po prawej i skierowałem się do drzwi na końcu korytarza. Przeszukałem znajdujące się za nimi sypialnie, jednak przedmioty naprawdę użyteczne znalazłem dopiero w ostatnim pomieszczeniu. Tu, w pojedynczej sypialni, na stole leżał pergamin, na którym wyczytałem informacje o położeniu wszystkich mówiących automatów. Wracając wszedłem jeszcze do magazynku tuż obok sypialni i ze znajdującego się tu schowka wyjąłem drogocenne butelki i kielichy.

Wróciłem do wejścia windy i zjechałem nią na poziom niżej - poziom pierwszy. Tu, natychmiast po zatrzymaniu się windy, przemknąłem za filar rzucający cień. Następnie, korzystając z tego, że sala, w której się znalazłem, i korytarz tuż obok pozostawały puste, przemknąłem do stojącej na stole nieopodal maszyny. Natychmiast po jej uaktywnieniu powróciłem do cienia przy filarze. Rozwaga okazała się usprawiedliwiona: automat bojowy, który wszedł do sali balowej, nie spostrzegł mnie. Wysłuchawszy wiadomości wróciłem do windy i wjechałem z powrotem na drugie piętro; nie przeszukiwałem pozostałej części pierwszego poziomu - korzyści były doprawdy niewielkie, a ryzyko - spore.

Znalazłszy się z powrotem na poziomie drugim, opuściłem windę i ruszyłem w lewo, wprost do szybu, z którego wyszedłem. Tu odnalazłem ominięty uprzednio korytarzyk z drabinką i wspiąłem się na poziom trzeci; skorzystanie z tej drogi było znacznie bezpieczniejsze niż wjeżdżanie windą; poziom trzeci rozpoczynałem więc w niewielkim, mrocznym, zupełnie nieodwiedzanym pokoiku, a nie w jasno oświetlonym, często patrolowanym korytarzu... Wyszedłem z pokoiku tylko po to, by znaleźć się na skrzyżowaniu korytarzy. Mogłem iść na wprost bądź w lewo: do metalowej sali z kolejnym patefonem. Zanim jednak zacząłem myśleć o przedostaniu się do niej, musiałem wyeliminować dwójkę strażników: mężczyznę odwiedzającego regularnie korytarz, w którym stałem, oraz kobietę pojawiającą się po lewej, nieopodal windy. Nie było to trudne, zważywszy na cień, jaki panował w pokoju z szybem, i możliwość ich prowokowania. Kiedy obydwa ciała spoczęły u wylotu szybu, ruszyłem w korytarz wiodący obok kominka; uruchomienie maszyny pozostawiłem sobie na później. Korytarz wiódł na wprost; otwierał się na wyjście w szyb z galeryjkami, ciągnący się przez cały budynek (po lewej stronie) i kończył ostatecznie dwiema sypialniami. W jednej z nich, tej z kobietą, znalazłem skrzynkę z kosztownościami.

Wróciłem do wejścia do metalowej sali z maszyną i korzystając ze strzał z mchem pokryłem metalowe płyty miękkim dywanem. Dopiero wtedy zbliżyłem się do maszyny i uruchomiłem ją. Wysłuchawszy kolejnego komunikatu Karrasa, skierowałem się do drzwi pokoju po lewej od wejścia do sali. Za nimi kryła się zupełnie pusta komnata z kominkiem i kobietą w czerwonej sukni; pozostawiłem ją w spokoju. Ignorując również wyjście do szybu z galeryjkami widoczne tuż obok maszyny, ruszyłem w lewo (do wyjścia naprzeciw wejścia), by znaleźć się w drugim skrzydle Angelswatch. Za pierwszymi drzwiami po lewej krył się składzik, następne jednak otwierały się na ważne miejsce: bibliotekę.

Już stojąc w jej wejściu spostrzegłem Mechanika po lewej stronie przy regałach. Obawiając się jednak tego, że gdzieś po przeciwnej stronie pomieszczenia czai się jeszcze inny strażnik, zanim zbliżyłem się do tego przy regale, obszedłem bibliotekę wokół, idąc w prawo i mijając schody prowadzące na poziom wyżej. Dopiero wtedy, wiedząc już, że nic mi nie grozi, zbliżyłem się do strażnika i ogłuszyłem go, po czym ukryłem jego ciało w cieniu pomiędzy regałami.

Zapewniwszy sobie swobodę działania ruszyłem po schodach na górę. Głosy dobiegające stamtąd nie pozwoliły mi się poruszać bez lęku. Znalazłszy się tam, na drugim poziomie biblioteki, a więc czwartym piętrze cytadeli, i skręciwszy tuż przy schodach w prawo dotarłem do tych, którzy zmuszali mnie do zachowywania ostrożności: "Służącego" oraz jego pani, kobiety w stroju niechybnie zdradzającym, że przynależy do arystokracji. Pozostawiłbym ich zapewne w spokoju, gdyby nie fakt, że w narożniku pomieszczenia, za sofą, na której siedziała pani, zauważyłem kolejny patefon. Nie miałem jednak zamiaru z tego powodu ich zabijać; sprowokowawszy ich do przyjścia do mnie dwukrotnym podskokiem tylko ich ogłuszyłem. Wtedy już bez przeszkód mogłem wysłuchać kolejnej wiadomości, w której nieobecny gospodarz ofiarowywał każdemu z gości cenny podarunek - właśnie "Służącego".

Wróciłem na poziom trzeci i przez metalową salę przeszedłem do mrocznego pokoiku z szybem wentylacyjnym (dalszą część poziomu trzeciego pozostaje pusta, a schody są znacznie mniej bezpieczne niż szyb wentylacyjny). Stąd korzystając z drabinki przedostałem się na poziom czwarty. Tu, ustawiwszy się w ciasnym, lecz bardzo mrocznym wyjściu z systemu wentylacji, zacząłem obserwować poczynania znajdujących się w okolicy strażników. W chwilę później, gdy już wiedziałem, co robią, zacząłem działać: strażniczka przechodząca tuż obok nie zdążyła nawet jęknąć, zanim nieprzytomna spoczęła w tunelu wentylacji. Podobnie było ze strażnikiem patrolującym korytarz po lewej: w chwilę później spoczął tuż przy niej.

Wyeliminowawszy straż ruszyłem korytarzem w prawo. Idąc tak, jak prowadził, minąłem widoczny w wejściu po lewej centralny szyb z galeryjkami i drzwi do zupełnie pustego pokoju naprzeciw, by ostatecznie skręcić w prawo. Tu, dokładnie naprzeciw, dostrzegłem otwarte okno, za nim zaś gzyms obiegający budynek. Wiedziałem już, że oto znalazłem wyjście, z którego warto będzie skorzystać w przypadku jakichś trudności. Zwiedziwszy jeszcze obydwa pokoje za załomem korytarza (w pierwszym natknąłem się na skrzynię z kosztownościami), wróciłem do miejsca, w którym zacząłem.

Tym razem ruszyłem w lewo, w stronę windy widocznej po lewej od wejścia do szybu. Nie do niej jednak dążyłem; skręciłem w korytarz uprzednio patrolowany przez mężczyznę. Kolejny otwór drzwiowy, po prawej, prowadził do centralnego szybu budynku; tam zaś w loży stała odwrócona do mnie plecami kuszniczka. Zapewniwszy sobie spokój z jej strony wróciłem do korytarza i wszedłem do niewielkiego, bogato zdobionego pomieszczenia na wprost. Stąd ze skrzyń stojących po bokach kominka wyjąłem złoto i eliksir zdrowienia.

Kolejne drzwi po lewej wiodły do biblioteki, którą odwiedziłem wcześniej - minąłem je więc i skręciłem w korytarz wiodący w prawo. Sam nie wiem, czemu omijałem drzwi, zanim doszedłem do klatki schodowej. Dopiero tutaj dosunąłem się do drzwi w korytarzu po lewej. Zza nich dobiegły mnie głosy pary arystokratów. Nie słuchałem jednak, jak się skończy rozmowa, i, słysząc [illegible] przemknąłem w cień [illegible] bej w dół. Przeczucie mówiące [illegible] w chwilę później na klatce pojawiła się [illegible] bieta. Przechodząc nie zauważyła ubytku mieszka u pasa. Kiedy kroki na schodach umilkły, ruszyłem ponownie pod drzwi pokoju. Tym razem jednak otworzyłem je, po czym, stąpając najostrożniej, jak umiem, zdjąłem mieszek z pasa arystokraty. Samego arystokratę pozostawiłem jednak w spokoju; przechodząca przez pokój kobieta mogłaby zaalarmować Mechaników widząc leżące w bezruchu ciało.

Wróciłem do szybu z drabinkami i wspiąłem się na górę, na poziom piąty. Tym razem wyłoniłem się wprost z otworu w podłodze. W pokoju panował mrok. Nie oznaczało to jednak, że był pusty: tuż obok, za załomem muru, samotnie stał Służący. Drugi, podobny, co kilka chwil otwierał niewidoczne z tego miejsca drzwi po prawej stronie i na krótką chwilę wchodził do pomieszczenia. Ostatnim regularnie pojawiającym się w sali gościem była wchodząca drzwiami po lewej kobieta w czerwonej sukni. Ta mijała całą kuchnię i wychodziła drzwiami po prawej. Poznawszy ten wzorzec, kiedy tylko kobieta opuściła salę, a obaj Służący znaleźli się w niej, sprowokowałem ich robiąc hałas w moim kąciku i po kolei ogłuszyłem. Aby nie pozostawiać ich na widoku, ciała ukryłem w małym składziku w pomieszczeniu, którego drzwi widziałem naprzeciw. Uczyniwszy to stanąłem tuż przed jego drzwiami, w kuchni, i przygotowawszy pałkę, czekałem na kolejne odwiedziny kobiety w czerwonej sukni. Przechodząc nie zdołała się uchylić przed spadającą pałką i już w chwilę później spoczęła w towarzystwie Służących.

Zlustrowawszy składzik i zebrawszy znaleziony w nim złoty talerzyk, podszedłem do nieotwieranych dotąd drzwi i uchyliłem je. W korytarzu, który rozciągał się za nimi, znajdował się strażnik; patrolował go, chodząc to w jedną, to w drugą stronę. Kiedy odszedł w prawo, otworzyłem drzwi na całą szerokość i starając się ustawić na samej granicy cienia, tak jednak, by wciąż mnie obejmował, wychyliłem się mocno w przód. Przechodzący strażnik został dosięgnięty i już w sekundę później dołączył do poprzedniej trójki.

Ruszyłem korytarzem w prawo, aż do drzwi sali naprzeciw kominka. Okazała się zupełnie pusta, jednak kiedy zniechęcony odwróciłem się, by ją opuścić, zobaczyłem po lewej stronie futryny drzwi, ponad głową, niewielką dźwignię. Pociągnięcie jej uchyliło skrytkę w ścianie za moimi plecami, w skrytce zaś spostrzegłem kolejną dźwignię. Wyłączała ona system alarmowy w gabinecie. Przesunąłem ją w pozycję off i przeświadczony, że uczyniłem coś ważnego (rzeczywiście tak było, o tym jednak dowiedziałem się trochę później...)

ruszyłem w kierunku załomu korytarza. Tu, odwiedziwszy najpierw salę z kominkiem kryjącą się za drzwiami po lewej stronie korytarza, otworzyłem drzwi naprzeciw.

Znalazłem się w sali z dziwaczną machiną i tapetą w geometryczny wzór. Jak się okazało, miała ona w przybliżeniu kształt podkowy; wąskim przejściem w jej głębi można się było dostać do drugiego jej segmentu. Tu, w schowku na ścianie, który zmuszony byłem otworzyć wytrychami, spoczywała poszukiwana przeze mnie księga wraz z ostatnimi zapiskami Karrasa. Zapoznawszy się z jej treścią i wyczyściwszy znajdującą się w pobliżu skrzynię ruszyłem ku wyjściu. Jakież było moje zdumienie, gdy wychodząc zza załomu muru zobaczyłem kolejną maszynę. Tym razem jednak nie stanowiła ona zagrożenia. Był nim (całkowicie niewrażliwy na ataki jakąkolwiek bronią) Złoty Chłopiec. Niedługo zresztą mogłem go podziwiać: znikł mi z oczu wkrótce potem.

Wyszedłem na korytarz i ruszyłem w lewo, w stronę znajdującej się mniej więcej w połowie jego długości niszy z posągiem. Dochodząc doń zauważyłem, że jedno z oczu statuy daje się poruszyć, otwierając niewielki tajny pokoik tuż obok (w nim znajdował się prawdziwy skarb: gazowa strzała). Mijając pokoje po lewej stronie, w których nie było nic prócz równie próżnych arystokratów, dotarłem do krańca korytarza. Tu, słysząc odgłosy wydawane niechybnie przez strażników, lecz bezpiecznie ukryty w cieniu, wychyliłem się i spojrzałem w korytarz. Już po chwili wiedziałem, że jest, a ściślej bywa w nim dwóch strażników: jeden, pozostający w nim przez cały czas, stał przy drzwiach gabinetu Karrasa, drugi zaś zjawiał się w nim co kilka chwil, by za moment zniknąć gdzieś w czeluściach klatki schodowej po lewej stronie. Upewniwszy się, że bezpiecznie okrywa mnie cień, zwabiłem ich kolejno podskakując w miejscu, ogłuszyłem i wyniosłem do komnaty, w której spotkałem Złotego Chłopca. Uporawszy się z nimi wróciłem w swe poprzednie, bezpieczne miejsce.

Przemierzyłem korytarz mijając drzwi gabinetu Karrasa. U jego krańca, po prawej, ujrzałem drzwi wiodące do kuchni, a naprzeciw - znacznie bardziej atrakcyjne drzwi jadalni. W niej, prócz złotej butelki, natrafiłem na kolejny patefon - piąty z sześciu). Ostatnim pomieszczeniem, które odwiedziłem, było to po lewej od drzwi gabinetu Karrasa, w stronę kuchni patrząc. Prócz służącego, którego sprawnie ogłuszyłem, znalazłem w nim dwa stojące na tacy złote kielichy.

Nie pozostało mi nic innego, jak zmierzyć się z poziomem szóstym cytadeli: salą balową. Pod jej drzwi dostałem się wspinając po schodach. Zanim się jednak odważyłem je otworzyć, przesunąłem dźwignię po ich prawej stronie, co, jak się okazało, gasiło w niej część świateł. Dopiero wtedy wszedłem do środka.

W wyłożonej kafelkami, lecz niezbyt jasno oświetlonej sali było niemal pusto. Ostatni, szósty patefon stał po prawej stronie kominka, znajdującego się po przeciwnej stronie. W dotarciu do niego mogły mi przeszkodzić wyłącznie cztery osoby: arystokrata i jego małżonka (stojący po lewej od centralnego filara), Mechanik i kapłanka - naprzeciw kominka, a także najbliższy mej obecnej pozycji, zupełnie nieruchomy, lecz aktywny mały automat: Mniejsze Dziecko Karrasa. To właśnie on stał się mym pierwszym celem - gdy się do niego zbliżyłem (kucając uprzednio i stąpając jak najciszej), posłałem wprost w jego palenisko strzałę z wodą.

Rozprawienie się z ludźmi dzięki znalezionym po drodze gazowym strzałom również nie było trudne: pierwszą ze strzał wystrzeliłem w Mechanika (miałem szczęście: chmura gazu otoczyła również kobietę, może się jednak zdarzyć, że niezbędne będzie podkradnięcie się do niej i ogłuszenie...), drugą - w dowolną osobę z pary arystokratów. Kiedy wszyscy zapadli w sen, można było już bez lęku zdjąć mieszek z pieniędzmi z pasa arystokraty oraz klucz do biura Karrasa z pasa Mechaniczki, by - po odsłuchaniu ostatniego z zapisów - zejść na dół, wprost pod drzwi gabinetu Karrasa.

Wróciłem zatem na poziom piąty i zdobytym przed kilkoma chwilami kluczem otworzyłem drzwi gabinetu Karrasa. Pierwszą rzeczą, jaka rzuciła mi się w oczy, był dodatkowy patefon. Wtedy też domyśliłem się, że to ja byłem tym nieproszonym gościem, o którym wspominał Karras w swym poleceniu rozstawienia machin. Przypuszczenie to potwierdziło się w chwilę później, gdy uaktywniłem patefon. Karras mylił się jednak, gdy twierdził, że przewidział wszystko na me odejście: byłem bowiem pewien, że mówi o alarmie, a ten przecież został przeze mnie wyłączony.

Nie czekając na koniec słuchowiska zbliżyłem się do biurka i wcisnąłem znajdujący się w nim przycisk. Sejf za obrazem uchylił się: w jego wnętrzu spoczywał mój ostatni powód wizyty: plany Projektu Cetus. Zebrawszy je, raz jeszcze uśmiechnąłem się w duchu na myśl, że Karras był przekonany, iż będę zmuszony uciekać z Angelswatch. Nie śpiesząc się zszedłem przez kuchnię na poziom czwarty i następnie, przez znajdujące się tu okno, na zewnątrz. Pozostało mi wrócić do domu.

Przeszedłem po gzymsie w prawo - do miejsca, w którym widać było otwór wlazu. Ponieważ jednak dzielił mnie od niego spory kawałek drogi, nie zaryzykowałem zeskoku. Wbiłem strzałę z pnączem w widoczne naprzeciw kratki metalowe i po lianie ześliznąłem się na dół. Stąd przez dachy i pokój dam wróciłem na balkon naprzeciw banku. Znalazłszy się tu zeskoczyłem na taras naprzeciwko (ten sam, na którym niegdyś ogłuszyłem łucznika) i ponownie wszedłem do domu po prawej stronie. Zszedłem na dół po schodach aż do drzwi z herbem. Okazały się one drzwiami do kuchni, w niej zaś stała dziewczyna. Nie chcąc jej niepokoić, przekradłem się - gasząc pochodnię i ogień w kominku - do wnętrza kominka i tu skorzystałem ze znajdującej się w nim i prowadzącej do góry drabinki.

Wyszedłem na taras nieopodal wyjścia z tajnej pracowni astronoma. Zważając na łucznika stojącego na balkoniku po prawej, zszedłem po schodach, przemierzyłem taras i przez okno, a następnie po drabince dotarłem do pracowni. Stąd już blisko było do końca: wystarczyło wyjść przez okno w sąsiednim pomieszczeniu, wspiąć się po drabince i przejść po rurach maszyny, by usłyszeć stłumiony dźwięk dzwonów wybijających północ.

Zadanie 11

Kolejne zadanie nie było już, dzięki Stwórcy, tak czasochłonne jak poprzednie. Nie było również tak emocjonujące.

Stałem w jaskini, której dnem płynął potok. Na brzegu pozostawiłem swą tratwę. W jaskini na wprost, oświetlona lampami, stała maszyna z wiertłem. Zbliżywszy się do niej usłyszałem kroki nadchodzącej strażniczki z kuszą. Tu, bezpiecznie ukryty w cieniu, widząc, że strażniczka może mi przeszkodzić w dotarciu do niewielkiego drewnianego domku, którego wnętrze oświetlała pochodnia, po raz kolejny wykorzystałem ciekawość strażników przeciw nim samym. Kiedy ogłuszona strażniczka upadła na ziemię, ruszyłem w stronę domku. Była to pierwsza z pozostałości (później miałem ich ujrzeć więcej) po piratach, którzy niegdyś mieli tu swe osiedle: z parapetu zdjąłem dwa kryształy wody, dwa ognia.

Zebrawszy kryształy podążyłem dalej pustym korytarzem aż do miejsca, w którym otwierał się on na ogromny, bardzo głęboki skalny szyb. Służył on Mechanikom jako szyb windy, ona sama zaś znajdowała się nieopodal po lewej stronie. Nie skorzystałem z niej jednak; wiedziałem, że to najprostszy sposób, by wzbudzić niepożądaną ciekawość. Właśnie dlatego, w poszukiwaniu innej drogi prowadzącej na górę, udałem się w drugi kraniec szybu. Tu, po przepełznięciu pod nawisem skalnym, tuż przy jasno świecącym grzybie wspiąłem się na pierwszy ustęp. Wspinając się kolejno po kamiennych blokach i z każdym metrem coraz wyraźniej słysząc mechaniczne oko, przedostałem się na szary blok skalny. Stanąwszy na nim zwątpiłem przez moment, czy aby na pewno wybrałem dobrą drogę. Tylko jednak przez moment, gdyż już po chwili udało mi się spostrzec pnącze zwieszające się z góry. Wspiąłem się po nim.

Znalazłem się tuż przy chodniczku służącym jako środkowe piętro windy. Stał na nim strażnik odwrócony twarzą do maszyny naprzeciw, na domiar zaś złego tuż nad nim znajdowało się słyszane przeze mnie już wcześniej mechaniczne oko. Na moje szczęście jednak dało się tu znaleźć odrobinę cienia: pasmo tuż przy ścianie i następnie tuż za strażnikiem. Należało się tam jednak dostać.

Zeskoczyłem na chodniczek wprost pod ścianę w chwili, gdy oko było ode mnie odwrócone. Tu, pozostając w cieniu, podskoczyłem dwukrotnie i sprowokowawszy je w ten sposób do zbliżenia się, ogłuszyłem je. Kiedy oko ponownie się odwróciło, biegiem ruszyłem w cień ścielący się przy maszynie. Dopadłszy ją przełączyłem w dół prawą dźwigienkę, tę podpisaną "Gate to Workshop", i, słysząc satysfakcjonujący dźwięk otwieranej kraty, zacząłem szukać dalszej drogi. Znalazłem ją po lewej w postaci dwóch kolejnych pnączy.

Wspiąłem się na górę (przeskakując z jednego na drugie, by sięgnąć gazowego kryształu zwieszającego się ze stropu) i przeskoczyłem na ciemną półkę skalną. Znalazłszy się tu, w chwili, gdy głowa zwrócona była w przeciwną stronę, uchwyciłem się pnącza wiszącego naprzeciw wlotu do zabezpieczonego korytarza (prowadził na belkę, na której zawieszono głowę; tam zaś znajdował się zbędny już całkowicie wyłącznik światła) i wspiąłem na samą górę. Tu, wisząc w ciemności, obserwowałem podest-piętro trzeciego szybu windy, dwa wyjścia oraz, co zdecydowanie najbardziej zaprzątało moją uwagę, dwie kuszniczki. Kiedy ta chodząca oddaliła się, przeskoczyłem wprost w korytarz naprzeciw (wiódł do otwartego już warsztatu) i tu, ponownie bezpiecznie okryty płaszczem cienia, zwabiłem je obie i wychyliwszy się w przód ogłuszyłem.

Nie zdecydowałem się skorzystać z drugiego wejścia: długa metalowa rampa prowadziła w miejsce zbyt dobrze strzeżone, by się tamtędy przedzierać. Zanurzyłem się natomiast w korytarz wiodący do warsztatu. Idąc nim słyszałem jednak nienawistny dźwięk: dźwięk obracającego się mechanicznego oka. Zobaczyłem je w najgorszym miejscu, w jakim mogło się znaleźć: na samym środku, co czyniło bezpieczne przemknięcie przez warsztat niemal niemożliwym. Nie zastanawiając się długo, przygotowałem łuk z ognistą strzałą i wychyliwszy się na moment, posłałem ją wprost w oko. Eksplozja rozerwała je na strzępy! Teraz mogłem już bez przeszkód przejść przez warsztat, by wąskim tunelem, otwierającym się w ścianie za skrzynią z uszkodzonym automatem bojowym, dotrzeć do jaskini z jeziorkiem, z którego Mechanicy czerpali wodę.

Wspiąłem się po linie na górę, po czym, widząc, że patrolujące obszar nieopodal studni Dziecko Karrasa się oddala, opuściłem ją i natychmiast cofnąłem w cień. Teraz mogłem się już spokojnie rozejrzeć wokoło. Znalazłem się zaś tuż obok latarni morskiej, odnowionej przez Mechaników. Stanowiła ona jednak tylko część dawnej bazy. Po jej prawej stronie widziałem dach znacznie niższego budynku. Po lewej znajdował się szczyt metalowej rampy wiodącej w dół, do szybu windy; stała na nim, w bardzo niedogodnym, gdyż zbyt dobrze oświetlonym miejscu, kuszniczka.

Wiedziałem już, co powinienem uczynić najpierw. Korzystając z kolejnego oddalenia się automatu wygasiłem wszystkie pochodnie płonące na zewnątrz latarni i przekradłem się pod drzwi po prawej jej stronie, zatopione w skale. Nie, nie otworzyłem ich; zatrzymałem się i korzystając z cienia oczekiwałem kolejnego przemarszu automatu bojowego. Kiedy odwrócił się, odsłaniając palenisko, celnie posłana wodna strzała wyeliminowała go z gry. Wtedy, już w miarę bezpieczny, ruszyłem ku wieży i przez otwór w jej ścianie przedostałem się do środka. Przekradałem się, idąc w prawo, dopóty, dopóki było to bezpieczne: kiedy jednak usłyszałem zbliżające się kroki, pośpiesznie wróciłem do pobliskiej plamy cienia i ukryty w niej, a przy tym maksymalnie wychylony w przód, oczekiwałem strażnika. Ogłuszywszy go i pozostawiwszy w cieniu pod schodami wieży, ruszyłem dalej.

Dotarłem do drzwi po prawej. Za nimi, w niewielkim, ciemnym pomieszczeniu, sprawiającym wrażenie łącznika pomiędzy wieżą a budynkiem, stał kolejny strażnik. Wyeliminowawszy go ruszyłem, nie przechodząc przez drzwi, z powrotem: najpierw musiałem się przekonać, co kryje w sobie wieża. Wkrótce po podjęciu marszu w górę wieży dotarłem do sali przypominającej muzeum morskie: było w niej i koło, i kotwica, i sekstans, i cyrkiel... Kiedy zbliżyłem się do koła sterowego, zauważyłem, że brakuje w nim jednego uchwytu. Wspinałem się coraz wyżej, aż do podestu z metalową drabinką. Stojąc pod nią usłyszałem znajdującego się u góry człowieka. Był nim, co stwierdziłem wychylając głowę z otworu w podłodze kopuły wieży, kapłan Mechaników, u którego pasa zauważyłem klucz (jak się okazało - do chłodni, na mapie oznaczonej jako "Cold Storage"). Zabrałem klucz i ostrożnie ześliznąłem się po drabince i schodach w dół, by wreszcie wyjść tuż obok nieruchomego automatu bojowego.

Ponownie ignorując drzwi po lewej, przemknąłem obok studni, pod skalną ścianę naprzeciw latarni. Tu, po lewej, znajdował się przesmyk wiodący do jaskini ze starą chatą piracką ("Old House"). Nie mogłem jednak podejść nie zachowując środków ostrożności: na jej tarasie stała kuszniczka wpatrzona w drzwi wiodące na dziedziniec przy latarni. Przemknąłem za nią, tuż przy ścianie groty, by znaleźć się dokładnie za jej plecami. Wtedy, stąpając najciszej, jak potrafię, wspiąłem się na taras i, przekradłszy się tuż za kuszniczką, ogłuszyłem ją. Nie wszedłem jednak do domu; najpierw obszedłem go wokół, idąc tuż obok łódki. Jak się okazało, postąpiłem słusznie: po drugiej stronie natrafiłem na kolejnego strażnika. Ten wychodził z drzwi w murze, otwierających się na dziedziniec przy rampie. Nie miałem problemów z jego ogłuszeniem: ziemia wystarczająco dobrze tłumiła moje kroki, gdy biegłem, by znaleźć się za nim.

Wróciłem pod drzwi domu i wszedłem do środka. Parter był pusty, więc ostrożnie począłem wspinać się po schodach na piętro. Znalazłem się w korytarzu biegnącym przez całą długość domu. Stojąc w nim usłyszałem rozmowę dwóch Mechaników. Zdążyłem zaledwie wydobyć pałkę, gdy jeden z rozmawiających sam się do mnie zbliżył. Ogłuszywszy go ruszyłem w kierunku drugiego. Na moje nieszczęście stał on obrócony twarzą do drzwi w jasno oświetlonym pokoju po prawej na końcu korytarza. Był jednak strażnikiem, budził więc moje zainteresowanie; bez problemu udało mi się go ogłuszyć, zwabiwszy w mroczny korytarz. Teraz już bez przeszkód (choć wciąż słychać było strażnika stojącego jeszcze wyżej,

na poddaszu) mogłem zwiedzić całe piętro. Po przeciwnej stronie schodów odkryłem wejście do ukrytego zapewne niegdyś pomieszczenia. Teraz wypełniały je jedynie na wpół zgniłe odpadki, jednak wciąż na ścianie po lewej stronie widać było zarys ukrytych drzwi. Nie zdołałem jednak ich otworzyć... Wróciłem do drzwi w końcu korytarza - w miejsce, w którym oczekiwałem drugiego strażnika. Dopiero teraz zauważyłem otwór prowadzący na dawne poddasze. Nasłuchując kroków strażnika wystrzeliłem strzałę z pnączem w dach ponad moją głową i ostrożnie wspiąłem się po niej do góry. Zeskoczywszy w cień, obserwowałem strażnika do chwili, gdy bezpiecznie mogłem go ogłuszyć. Uczyniwszy to przeszedłem do sąsiedniego pomieszczenia. Tu pomiędzy skrzynkami zaścielającymi podłogę znajdowała się niewielka dźwignia.

Przesunąwszy ją wróciłem na dół, do schowka. Tak jak przypuszczałem, drzwi do schowka w ścianie stały otworem. W schowku, prócz kilku użytecznych przedmiotów, znalazłem to, po co między innymi tu przybyłem: globus. Zszedłem w dół i przesmykiem wróciłem do studni. Przesmyk skalny znajdujący się dokładnie po przeciwnej stronie tego, z którego ledwie wychynąłem, prowadził wprost do zamkniętych drzwi chłodni. Nie wszedłem w nie jednak; wiedziałem, że tuż obok stojącej powyżej na rusztowaniu kuszniczki mogę znaleźć coś wartościowego. Wspiąwszy się więc po maszynie stojącej przy ścianie chłodni, przemknąłem przez jej dach i stąpając najciszej, jak umiem, przekradłem się za strażniczkę. Nie myliłem się: tuż obok niej, na parapecie, leżały eliksir zdrowienia i dwie bombki oślepiające.

Stanąłem pod drzwiami chłodni i otworzyłem je kluczem znalezionym przy Mechaniku na szczycie latarni. Pierwszym, co rzuciło mi się w oczy, był widok przemarzniętego człowieka za kratą w ścianie naprzeciw. Minąwszy podwójne drzwi i znalazłszy się tuż przy nim, rozpoznałem go: był to Lotus. W czasie rozmowy zabrałem uchwyt koła leżący tuż obok niego. Na sam koniec Lotus poprosił mnie o przysługę... Wiedziałem, że skrócenie jego agonii będzie aktem łaski... Gęsta krew wolno spłynęła po klindze mego miecza. Po raz pierwszy zabiłem człowieka.

Wróciłem do wieży, do pomieszczenia-muzeum. Tu, uzupełniwszy koło o brakujący fragment, zakręciłem nim. Okazało się ono mechanizmem windy, zaś podłoga sali jej platformą. Zjechałem na sam dół głębokiego szybu i znalazłem w niewielkiej, jasno oświetlonej jaskini. Na moje nieszczęście jaskinia była dobrze strzeżona: naprzeciw sali znajdował się strażnik, a w korytarzu po lewej mechaniczne oko. Nie miałem żadnej nadziei, że uda mi się przemknąć niepostrzeżenie. Musiałem jednak coś zrobić. Pierwszym krokiem było przemknięcie w cień panujący w narożniku groty, na wprost gabloty. Tu, niewidoczny dla oka i skryty w mroku, przygotowałem zwykłą strzałę, by wypuścić ją wprost w metalową ramę gabloty. Brzęk sprowokował strażnika, a wtedy ogłuszenie go było już zupełnie proste.

Ponownie przygotowałem łuk, tym razem jednak na cięciwie umieściłem ognistą strzałę. Zaraz po tym, wychylając się za narożnik, posłałem ją wprost w oko. Eksplozja, tak jak przypuszczałem, doszczętnie je zniszczyła... (może się okazać, że znajdziesz strzałę nienaruszoną, wbitą w któryś z wiszących jeszcze odłamków mechanicznego oka). Nie trudząc się sprawdzaniem funkcji konsolety, przy której stał strażnik (dźwignia zamyka wrota i okiennicę), ruszyłem korytarzem, którego jeszcze tak niedawno pilnowało oko. Schodził on w dół, wąską jaskinią, przez której otwory po prawej stronie widać było ogromną grotę - przystań, gdzie przycumowano najdziwniejszy statek, jaki kiedykolwiek widziałem. Nie dane mi było go jednak podziwiać: korytarzem, w którym się znajdowałem, szedł dziwacznie ubrany Mechanik. Schowawszy się w cieniu jednej z mrocznych odnóg, ogłuszyłem go.

Zszedłem na dół, do groty wypełnionej skrzyniami, patrolowanej przez kolejne Dziecko Karrasa. Kiedy się oddaliło, przemknąłem za skrzynie naprzeciw metalowej rampy (wiodła na przystań okrętu, zwanego Cetus Amicus). Stąd, wyjąwszy uprzednio dobra zgromadzone w skrzyni, w chwili, gdy automat był najbliżej, wystrzeliłem precyzyjnie strzałę wodną wprost w jego palenisko. Wyeliminowawszy go w ten sposób, ruszyłem w głąb groty. Drugi automat krył się w odnodze korytarza, po prawej stronie; pilnował dźwigni otwierających ogromne wrota w końcu korytarza. Ten również znieruchomiał trafiony celnie wodną strzałą. W samym końcu groty, tuż przy wrotach prowadzących w pozostałe części tajnej bazy Mechaników, stał strażnik. Nie próbowałem jednak go podchodzić: było zbyt jasno, on zaś wydawał się zbyt czujny... Wspiąłem się do korytarza po lewej i znalazłszy się w nim zbiegłem do wody.

Wynurzyłem się w ogromnej jaskini wypełnionej wodą. Już na pierwszy rzut oka widać było, że to tu piraci mieli jedną ze swych kryjówek. Jak się jednak okazało, również Mechanicy stworzyli tu swą podwodną bazę. Sali tej pilnowało wielu strażników: udało mi się naliczyć co najmniej czterech. Był jednak sposób, by się ich pozbyć. Najpierw przepłynąłem do wejścia metalowego budynku po prawej i zebrałem z niego wszystkie użyteczne przedmioty. Dopiero wtedy popłynąłem, przez cały czas pod wodą - by nie dać się zauważyć, wprost do budynku w narożniku pomieszczenia, a znalazłszy się pod nim, wypatrzyłem otwór w podłodze i nim przedostałem się do wnętrza domu. Znalazłem się w oświetlonym światłem pochodni pomieszczeniu ze stołem i schodami wiodącymi na górę. Zebrawszy pieniądze ze stołu i zgasiwszy pochodnie, zwabiłem (podskakując i tupiąc na schodach) kolejno trzech Mechaników. Ogłuszanie ich w panującym w pomieszczeniu mroku nie przedstawiało żadnego problemu.

Wciąż jednak pozostawał jeszcze jeden Mechanik, ten stojący u dołu, pomiędzy budynkami. Podszedłem go zbliżając się doń pod wodą i wynurzając gdzieś za nim. Teraz, kiedy wszelkie widoczne zagrożenia zostały usunięte, mogłem zacząć metodycznie przeszukiwać grotę. Na pierwszy ogień poszedł częściowo przysłonięty kamieniami otwór w skale, prowadzący do podwodnego tunelu, który zauważyłem podczas jednej z moich kąpieli tuż obok domu ze schodami, po południowej stronie groty. Nabrawszy pełne płuca powietrza zanurzyłem się i wpłynąłem weń. Wynurzyłem się w jaskini zabudowanej tak, by sprawiała wrażenie pokładu okrętu. Poczucie pobytu na pirackim galeonie potęgował jeszcze szkielet obejmujący koło sterowe. W jego plecach tkwił sztylet przybijający do niego pergamin, który głosił przestrogę, jakoby każdy tu wchodzący z zamiarem zdobycia skarbu kapitana Markhama miał zginąć, tak jak ten, z którego uczyniono makabrycznego posłańca. Grozy sytuacji dodawał fakt, że przed wejściem na okręt leżał martwy Mechanik.

Wiedząc, że nie powinienem ignorować tak jawnej przestrogi, a zarazem czując skarb nosem, przeszedłem przez mostek i zszedłem w dół. Tam w wypełnionej wodą ładowni znalazłem skrzynię, w niej zaś skarb Markhama: klejnoty warte czterysta sztuk srebra. Kiedy jednak wyszedłem na pokład, zorientowałem się, że ich poprzedni właściciel nie jest zadowolony z faktu, że ktoś mu je zabiera: na pokładzie stał duch kapitana, duch, który życzył sobie mojej śmierci! Dosłownie w ostatniej chwili, w momencie, gdy byłem pewien, że chwytają mnie eteralne palce, dopadłem otworu tunelu i ześliznąłem się do wody.

Wróciłem do pokoju, w którym ogłuszałem Mechaników, i wszedłem na górę. Stąd po metalowym mostku i dachu sąsiedniego budynku przedostałem się do jaskini wypełnionej wodą. Tu, przygotowawszy eliksiry oddechu, zszedłem pod wodę. Pokój po prawej minąłem: był pusty; w drugim jednak, całkowicie zalanym wodą, tym w głębi po lewej stronie, znalazłem to, czego szukałem: księgę "New Scripture of Master Builder" pisaną ręką Karrasa. Zaraz po jej przeczytaniu, wykorzystując eliksir oddechu w chwili, gdy płuca miały mi eksplodować, wróciłem do centralnej jaskini.

Pozostało mi jeszcze zwiedzić podwodną bazę. Jedno z wejść znajdowało się w domku stojącym najbliżej otworu tunelu, którym po raz pierwszy wpłynąłem do tej groty. Zsunąłem się w dół znalezionymi w nim schodami. Już po kilkunastu krokach dotarłem do skrzyżowania z poprzecznie biegnącym korytarzem. W nim, po prawej, znajdowało się zejście do bazy, lecz, niestety, strzegło go mechaniczne oko. Ruszyłem więc w lewo w chwili, gdy oko odwróciło się ode mnie, by po chwili ześliznąć się na dół, po drabince, i trafić do sali z tabliczką "Watcher Control". Znalazłem w niej, prócz Mechanika-nurka, którego natychmiast ogłuszyłem, także dźwignię wyłączającą mechanicznych obserwatorów w całej bazie.

Opuściłem salę i ruszyłem korytarzem naprzeciw drabinki. Idąc po miękkiej podłodze dotarłem do pomieszczenia z kojami. Dalej jednak, poczynając od wyjścia z sypialni, rozciągała się podłoga metalowa. W dodatku jedyny cień, który mógł mi się przysłużyć, znajdował się w narożniku centralnego pomieszczenia, przy ścianie z otworem długiego ośmiokątnego korytarza, a stojąc w sypialni słyszałem już narastający hałas kroków zbliżającego się strażnika. Przemknąłem w ten skrawek cienia i, przygotowawszy pałkę, zaczekałem na niego. Wystarczyło się delikatnie przesunąć, by ostry stukot metalu skłonił go do zboczenia w moją stronę. Ogłuszywszy strażnika zaciągnąłem go do sali obok i rozpocząłem metodyczne przeszukiwanie bazy.

W sali na wprost otworu tunelu wiodącego na zewnątrz, tej ze schodkami i widzianym uprzednio, już nieaktywnym, okiem, znajdowała się dźwignia otwierająca wrota oraz - tuż obok schodów - zejście na dół w korytarze zalane wodą. Szedłem nimi aż do ostatniej sali, gdzie na podłodze w centralnej jej części leżał pomarańczowy klucz (do piątego schowka na pokładzie Cetus Amicus). Stąd też, wykorzystując otwór w suficie (w narożniku przy lewej ścianie), wszedłem do pomieszczenia z szafkami. Wyjąłem z nich, prócz kosztowności, eliksir oddechu, dwie bombki oślepiające, flary, pergamin.

Wróciłem do sali ze schodkami i pociągnąłem za dźwignię otwierającą wrota. Zaraz po tym, widząc pozostawionego na zewnątrz strażnika, przyczaiłem się w mroku tuż obok drzwi. Wyczekałem chwili, gdy strażnik obrócił się plecami do mnie; wtedy przebiegłem korytarz (tkanina wytłumiła moje kroki); ostatni odcinek dzielący mnie od niego przebyłem w kucki i ostatecznie go ogłuszyłem. Stąd już bez przeszkód ruszyłem w stronę wnęki z dźwigniami otwierającymi drugie drzwi - tam, gdzie spoczywało wyłączone przeze mnie uprzednio drugie Dziecko Karrasa. Otworzywszy drugie wrota zbliżyłem się do nich. Uderzeniem pałki w metal zwabiłem i ogłuszyłem strażnika znajdującego się w pomieszczeniu za nimi. Będąc wewnątrz zebrałem leżące w pomieszczeniu po lewej stronie korytarza bombki oślepiające. W chwilę później z narożnego pomieszczenia z kojami wziąłem z oszklonej gabloty eliksiry zdrowienia i oddechu. Zanim opuściłem tę salę, zapoznałem się jeszcze z treścią pergaminu leżącego na łóżku: podawał on, poniewczasie, wskazówki, gdzie należało szukać "New Scripture of Master Builder".

Przeszedłem do końca tunelem wiodącym z pomieszczenia z gablotą i znalazłem się we wnętrzu drewnianej postpirackiej chaty. Gasząc napotykane pochodnie wspinałem się do góry, do miejsca, gdzie wchodząc po schodach usłyszałem kroki strażnika. Ogłuszyłem go wykorzystując przeciw niemu jego własną ciekawość i podjąłem marsz, by ostatecznie (unosząc po drodze ze sobą kryształ wody i ognia leżące na barierce) w niewielkim pomieszczeniu na samej górze znaleźć klucze do skrytek 1-4 na pokładzie Cetus Amicus. Pozostało mi jeszcze tylko odnaleźć próbkę Gazu Rdzawego, wymyślić sposób dotarcia na pokład łodzi zakodowanej w grocie i dotrzeć do jego skrytki opatrzonej numerem 5.

Wyszedłem przez drzwi wprost na pomost przebiegający pod nieaktywnym już okiem. Minąłem odnogę w prawo, tę wiodącą do Cetus Amicus, i wskoczyłem do wody z boku pomostu. Płynąc tuż przy nim, a poprzeczny odcinek pod nim, dostałem się do ostatniej groty bazy, do miejsca, w którym Mechanicy składowali część ładunku statku. Wynurzyłem się tuż przy ścianie magazynku, za stojącym na pomoście strażnikiem. Starając się narobić jak najmniej hałasu wspiąłem się na pomost i, zabrawszy uprzednio klucz do magazynku wiszący u pasa strażnika, ogłuszyłem go. Wewnątrz znalazłem nie tylko pojemnik z gazem ("Rust Gas Container"), ale i kosztowności po drugiej stronie szopy w skrzyniach z zamkami, które wymagały [illegible] prostokątnym wytrychem.

Wróciłem, tym razem idąc po pomoście, a nie płynąc pod nim, do miejsca, z którego widziałem swój ostatni cel: Cetus Amicus. Nie odważyłem się jednak zbliżyć do niego w zwykły sposób - chodzący po nim Mechanik, ubrany w pełny strój płetwonurka, dysponował bowiem kuszą. Ponadto wcale nie chciałem, by ktoś dowiedział się przedwcześnie o moim istnieniu. Wskoczyłem więc do wody tuż przy pomoście; popłynąłem pod nim, docierając następnie pod łódź - tam znalazłem właz, którym dostałem się do wewnątrz (interesujące...) kotłowni.

Przemierzyłem cały dolny pokład okrętu, lustrując wszystkie ponumerowane schowki i zbierając z nich użyteczne przedmioty, m.in. gazowe i zwykłe miny (miały się okazać bardzo przydatne w kolejnej misji, którą rozpoczynasz z bieżącym ekwipunkiem). Dotarłem do pomieszczenia z drabinką wiodącą na górny poziom statku. Za drzwiami naprzeciw, w sterówce, przebywało dwóch Mechaników, jednak, o ile zachowywałem się naprawdę cicho, niewiele groziło mi z ich strony.

Wspiąłem się po drabince na górny poziom łodzi i w chwili, gdy strażnik regularnie odwiedzający salę obok opuścił ją, wszedłem do środka. Tu, w sali z posągiem anioła i złotą wazą na stoliku naprzeciw, przygotowawszy łuk i gazową strzałę oczekiwałem go. Kiedy tylko drzwi zaczęły się otwierać, wypuściłem strzałę. Wyeliminowawszy w ten sposób strażnika, minąłem kolejne pomieszczenie (ze skrytkami otwieranymi za pomocą przycisków powyżej), by dotrzeć do sali ze składzikiem na żywność i dwoma kryształami wodnymi w korycie z wodą, stojącym pośrodku. Stąd już tylko metry dzieliły mnie od kajut kapitana i pierwszego oficera. Czytając dziennik pokładowy dowiedziałem się, że okręt, w którym się znajduję, może pływać jak ryba - pod wodą! Ostatnim pomieszczeniem, które odwiedziłem, była jadalnia-mesa z portretem Karrasa na ścianie i złotymi kielichami na tacy po prawej od wejścia.

Zakończywszy w ten sposób zwiedzanie okrętu wróciłem do skrytki piątej, by ruszyć ku nowemu przeznaczeniu: tajemniczej lokacji K-D.

Dokończenie w następnym numerze.

Gem.ini

producent: Interplay/CD Projekt
platforma: PC

Icewind Dale

[illegible] Wrotach Baldura, dodatku Opowieści z wybrzeża mieczy i Planescape Torment rzesze wiernych fanów z niecierpliwością oczekiwały kolejnej gry z tej serii. No i w końcu się doczekaliśmy - pudełko z Doliną lodowego wichru leży tuż obok, posłusznie czekając na rozpakowanie. [illegible]

Zaczynamy!

Jak to w większości RPG bywa, rozgrywkę rozpoczniemy od skompletowania drużyny, z którą wyruszymy na poszukiwanie przygód, sławy, no i oczywiście - pieniędzy :-). W odróżnieniu od np. Wrót Baldura, w Icewind Dale na starcie tworzymy pełną drużynę - podczas rozgrywki żaden z NPC nie zechce się do nas przyłączyć! Dzięki temu stworzenie silnej drużyny nabiera dodatkowego znaczenia i może nam ułatwić dalszą rozgrywkę. Moimi wybrańcami okazali się:

1 Profesja - paladyn, rasa - człowiek. Dysponuje on na starcie czterema punktami umiejętności - dwa z nich przeznaczamy na umiejętność walki halabardami i dwa na biegłość w walce długimi mieczami. Przy rozwijaniu statystyk szczególny nacisk należy położyć na maksymalne zwiększenie siły, kondycji i zręczności. Nasz paladyn prawie zawsze będzie walczył w zwarciu, przyjmował na siebie olbrzymią liczbę ciosów i blokował wrogom dostęp do słabszych członków naszej drużyny, dając im tym samym czas na spokojne rzucanie czarów, strzelanie z łuków itd. Wysoka statystyka siły pozwoli mu nosić spore ciężary zarówno w plecaku, jak i na sobie (pełne zbroje płytowe do najlżejszych wszak nie należą), a także powodować olbrzymie zniszczenia w szeregach wroga. Zręczność pozwoli mu unikać ciosów przeciwników, zachowywać równowagę i wyprowadzać celne, natychmiastowe kontruderzenia. Kondycja będzie również bardzo przydatna, albowiem w gradzie ciosów, które na niego spadną, nawet najbardziej zwinny "tancerz" będzie zmuszony doznać obrażeń. Kolejną statystyką ważną dla paladyna jest charyzma - to on będzie prowadził konwersacje z wszystkimi napotkanymi postaciami, dokonywał transakcji itd. Wysoka charyzma pozwala negocjować lepsze ceny, a nasi rozmówcy stają się bardziej ufni, otwarci. Jeśli zaś chodzi o ostanie dwie statystyki - mądrość i inteligencję, to proponuję maksymalnie je obniżyć; paladyn jest przecież wojownikiem - kto powiedział, że musi być inteligentny?

2 Profesja - łowca, rasa - półelf. Również on na starcie dysponuje czterema punktami umiejętności - dwa przeznaczamy na biegłość w walce mieczami oburęcznymi (Great Swords) i dwa na umiejętność posługiwania się łukami (które, szczególnie na początku gry, są iście zabójczą bronią). Jeśli chodzi o statystyki, to nasz łowca rozwija podobne cechy jak paladyn. Podstawą jest zręczność, zapewniająca doskonałą celność miotanych przez nas strzał. Jako drugą zwiększamy siłę - łowca to nasz drugi i ostatni zbrojny - często będzie zmuszony spieszyć paladynowi z pomocą, nosić większe ciężary. Również dlatego szalenie ważna jest kondycja - rozwinięta do maksimum sprawi, że łowca będzie najbardziej wytrzymałą z naszych postaci. W wirze walki, w jaki niejednokrotnie będziemy zmuszeni go rzucić, cecha ta będzie szczególnie ważna. Pozostałe statystyki (inteligencja, mądrość i charyzma) nie są zbytnio ważne - łowca, podobnie jak paladyn, nie musi być mądry ani nawet piękny (charyzma).

3 Profesja - złodziej, rasa - niziołek. Dysponuje dwoma punktami umiejętności, które przeznaczamy na biegłość w wykorzystaniu długich mieczy i broni miotającej (Missle Weapon). Dodatkowo rozwijamy zdolność cichego poruszania do 60% i odnajdywania pułapek do 30%. Podstawową cechą złodzieja jest zręczność - koniecznie należy rozwinąć ją do maksimum. Tylko szybki, zręczny złodziej ma szanse dobrze spełniać swoje zadanie. Siła i wytrzymałość nie są szczególnie ważne, jednak mimo wszystko proponuję je rozwinąć możliwie maksymalnie, kosztem inteligencji i mądrości. Charyzmę sugeruję ustawić na średnim poziomie - wzbudzający zaufanie złodziej ma większe szanse coś ukraść niż obwieś, któremu wszyscy patrzą na ręce. Podstawowym zadaniem, jakie będzie pełnił złodziej w naszej drużynie, jest zwiad - do tego nadaje się idealnie. Pozostając w cieniu, przemieszcza się praktycznie niezauważalnie, nie wzbudzając zainteresowania grupy naszych przeciwników. Złodziej zawsze powinien kroczyć pierwszy - rozpoznanie terenu i sił wroga to podstawa sukcesu, unikniemy w ten sposób wielu przykrych niespodzianek. Umiejętność odnajdywania pułapek również nie pozostaje bez znaczenia. No i złodziej oczywiście może robić to, co jest jego głównym fachem - kraść! O ile nie polecam okradać przeciętnych ludzi (zbyt ryzykowne, przynajmniej na początku gry), to otwieranie zamków zawsze będzie bardzo przydatne. W ostateczności złodziej może również stanąć na polu walki, jednak lepiej ustawić go w drugiej linii i bezstresowo miotać pociski. Należy również pamiętać, że złodziej atakujący z zaskoczenia otrzymuje dodatnie modyfikatory, zadając ofierze znacznie większe obrażenia.

4 Profesja - druid, rasa - człowiek. Dwa punkty umiejętności, które otrzymamy na starcie, przeznaczamy na biegłość w posługiwaniu się włóczniami i długimi mieczami (jednakże druid może korzystać tylko ze Scimitarów). Najważniejszą statystyką druida jest mądrość - to dzięki niej może być blisko swoich bogów, zapamiętywać większą ilość czarów. Następnie proponuję zwiększyć kondycję - nasz druid będzie spełniał bardzo ważne zadanie - leczył pozostałych członków grupy. Nie możemy dopuścić, by jakaś zabłąkana strzała pozbawiła naszą drużynę "apteczki pierwszej pomocy" :-). Inteligencja i charyzma nie będą zbytnio przydatne - proponuje obniżyć je do minimum (niestety najniższa wartość charyzmy to 15) i ich kosztem zwiększyć zręczność (lepsza celność, większa szansa na wykonanie uniku) i siłę (czasami zdarzy się, że druid będzie zmuszony walczyć w starciu - całkiem nieźle mu to wychodzi). Na koniec wybieramy czary - absolutnie niezbędne jest leczenie lekkich ran (Cure Light Wounds), przydatne - błogosławieństwo (Bless) i Shillelagh.

5 Profesja - mag specjalista nekromanta, rasa - człowiek. Jedyny punkt umiejętności przeznaczamy na biegłość w wykorzystaniu broni miotanych (Missle Weapon). Jeśli chodzi o statystyki, to maksymalnie podnosimy inteligencję - to ona odpowiada za liczbę czarów, jaką będzie mógł spamiętać nasz mag. Przydatna jest wysoka kondycja i zręczność - nasz czarownik szczególnie wrażliwy będzie na wszelkie urazy; jeden celny cios z całą pewnością pozbawi go życia, tak więc lepiej troszkę się zabezpieczyć. Siła, mądrość i charyzma są mało przydatne i bez większej szkody możemy je obniżyć. Czary, jakie możemy wybrać na starcie, są, szczerze mówiąc, słabe - proponuję wybrać te o działaniu masowym - sen (Sleep), pomocnicze - przyjaciele (Friends) i jeden ofensywny, dodatkowo zwiększający punkty życia - pomniejsze drążenie Larlocha (Larloch's Minor Drain). Na początku nasi magowie są zupełnie nieprzydatni - wątli, dysponujący małym arsenałem czarów, które mogą rzucić tylko jeden raz. Jednak z czasem ich doświadczenie wzrasta, zamieniają się w siejące postrach i zniszczenie potwory, pozwalając w okamgnieniu zmieść z powierzchni ziemi całą grupę przeciwników. Prawdziwa ciężka artyleria!

6 Profesja - mag, rasa - człowiek. Rozwijamy go podob-nie jak poprzednika - jeden punkt umiejętności przeznaczamy na biegłość w posługiwaniu się broniami miotającymi, maksymalnie podnosimy inteligencję, kondycję i zręczność. Czarami, których warto nauczyć tego czarownika, są: pomocniczy - identyfikacja (Identify) i skuteczny czar ofensywny (szczególnie przy walce z umarlakami wszelkiego rodzaju) - płonące dłonie (Burning Hands). Lista dostępnych w grze czarów jest bardzo duża - jeden czarownik miałby problemy ze spamiętaniem ich wszystkich, stąd też wzmocnienie w postaci drugiego maga. Początkowo utrudni nam to nieco rozgrywkę, jednak później docenicie trafność tego wyboru.

Moja drużyna zapewnia dużą przyjemność z gry - trudniejszy początek, jednak łatwiejszą końcówkę, walkę z wykorzystaniem strategii zamiast chaotycznej nawalanki. Oczywiście stworzona przeze mnie grupa nie jest optymalna - można ją swobodnie modyfikować. Np. paladyna lub łowcę można zastąpić wojownikiem (polecam krasnoluda) czy też druida kapłanem. Jednego z magów może w naszej ekipie zastąpić kolejny zbrojny itd. Jednakże w skład waszej drużyny musi wejść przynajmniej jeden czarownik, duchowny, złodziej i zbrojny. Pozostałe dwa miejsca możecie bezpiecznie obsadzić według uznania. Na koniec jeszcze dodam, że członkowie mojej grupy są obdarzeni praworządnymi charakterami (w końcu bycie paladynem do tego zobowiązuje) - odzwierciedlenie tego odnajdziecie w poniższej solucji. W niektórych sytuacjach "źli" osobnicy zachowaliby się w odmienny sposób, co z pewnością zmodyfikowałoby przebieg rozgrywki.

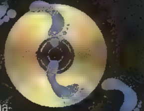
Prolog

Easthaven

Rozgrywkę rozpoczniemy w Easthaven, jednym z 10 miast świata Doliny lodowego wichru. Nasza dzielna drużyna właśnie przybyła do miasta i, jak uczą dobre zasady, pierwsze kroki skierowała do tawerny. Gdy tylko otworzyły się drzwi, podszedł do nas Hrothgar, zdecydowany przywódca miasta, i zaszczycił nas rozmową. Podczas niej uzyskaliśmy trochę informacji o osadzie, rozmieszczeniu sklepów i ważniejszych lokacji. Zostaliśmy również zaproszeni do złożenia wizyty Hrothgarowi, gdy tylko odpoczniemy, zaaklimatyzujemy się w mieście, no i oczywiście znajdziemy na to czas. Pora teraz dokładniej rozejrzeć się po karczmie. Możemy odnaleźć tutaj krasnoludzką kobietę - Hildreth; dzięki rozmowie z nią uzyskamy kolejne informacje o mieście, a także ekspedycji, jaką planuje nasz wcześniejszy rozmówca - Hrothgar. Jeśli macie poczucie humoru, spróbujcie pożartować sobie z brody, którą Hildreth dumnie nosi, nie bądźcie jednak zbyt grubiańscy :-). Przy barze urzęduje barmanka Grisella. Po tak długiej podróży wypadałoby napić się czegoś mocniejszego (szczególnie że na dworze hula mróz). Niestety, okaże się, że tawerna jest pozbawiona wszelkich trunków! Winne są temu robaki, które urzędują w piwniczce, a których panicznie boi się nasza gospodyni. W ten oto sposób dostaniemy pierwsze, jakże banalne zadanie - wysprzątać piwniczkę, eksmitując wszystkie napotkane robaki. Zadanie godne naszych bohaterów :-).

Przyjrzyjmy się nieco ekipie - wyglądają dość żałośnie, uzbrojeni jedynie w kije. Cóż, niedługo to się zmieni, tymczasem na robaki taka broń powinna wystarczyć. Schodzimy do piwniczki. Do zlikwidowania mamy kilka niegroźnie wyglądających żuczków - paladyn i łowca błyskawicznie powinni się z tym uporać (magów lepiej trzymać z tyłu, albowiem żuki potrafią nieprzyjemnie kąsać - dać się zabić żukowi byłoby hańbą, nawet dla wątłego czarownika). Po uporaniu się z robactwem opuszczamy piwniczkę i wracamy do Griselli - w nagrodę otrzymamy pięć sztuk złota (ho, ho, ale majątek) i trochę punktów doświadczenia. No i - co najważniejsze - w końcu możemy się napić :-). Reszta towarzystwa przebywająca w tawernie nie jest zbytnio oryginalna - udzieli nam trochę informacji o mieście, jednak niczego szczególnie ważnego się nie dowiemy.

Pora opuścić karczmę i udać się na małą wycieczkę. Szkoda, że nie można kupić przewodnika turystycznego u barmanki, ale chyba jakoś sobie poradzimy :-). Swe pierwsze kroki skierujemy na wschód, do znajdującego się w pobliżu karczmy sklepu. Sprzedawca Pomab do miłych raczej nie należy, jednak po dłuższej lub krótszej rozmowie, wymieniając trochę obelg, uda się nam w końcu z nim dogadać i zrobić zakupy - po to w końcu tu przyszliśmy. Przy zakupach należy trzymać się żelaznej reguły, która doskonale sprawdza się w życiu - biednych nie stać na tanie rzeczy! Lepiej poczekać z zakupem lub zapłacić więcej i kupić towar najwyższej klasy niż nabyć słaby produkt, który niedługo nie będzie nam do niczego przydatny. Kupujemy zatem broń - półtoraręczny miecz (Bastard Sword) dla paladyna, miecz oburęczny, łuk refleksyjny (Composite Long Bow) i trzykołczany strzał dla łowcy, Scimitar, procę i kilka paczek kamieni dla druida, długi miecz dla złodzieja, procę i 6 paczek kamieni dla magów. Następnie przechodzimy do kupna zbroi - nabywamy zbroję paskową, dużą tarczę, hełm dla paladyna, dwie skórzane ćwiekowane zbroje dla złodzieja i druida, dwa hełmy dla druida i łowcy. Jeśli macie jeszcze pieniądze (mojej grupie się już niestety skończyły), kupcie zbroję paskową dla łowcy - jeśli nie, to nie ma się czym martwić - zrobimy to już niedługo. Nim opuścimy



czym martwic - zrobimy to już niedługo. Nim opuścimy sklep, warto wysłać złodzieja na górę, do komnat mieszkalnych. W szafkach odnajdziemy wysokiej jakości sztylet, napój leczący i gem. Niech to będzie dla sklepikarza kara za to, że na początku ośmielił się nas obrazić :-)

Opuszczamy sklep i kierujemy się na południe, do hotelu. Właściciel - Quimby - udzieli nam trochę informacji o ekspedycji, jaką planuje Hrothgar, a także zaoferuje nam wynajęcie pokoi. Chwilowo spać jeszcze nie idziemy, jednak warto o takiej możliwości pamiętać. Proponuję rozejrzeć się po pokojach. W jednym z nich spotkamy Elviana Blacksheafa; możemy wymienić z nim uwagi dotyczące anomalii pogodowych i dowiedzieć się, że na przełęczy dzieją się jakieś "dziwne rzeczy". Nasz złodziej może pomyszkować trochę po okolicznych komnatach; w zamkniętych szafkach znajdzie trochę złota i drogocenny (no, może po prostu wartościowy :-) kamień. Opuszczamy hotel i idziemy na zachód, do rybackiej chaty. Mieszka w niej stary Jed. Po krótkiej rozmowie otrzymamy od niego zadanie - przynieść mu buteleczkę wina. Jakże możemy nie spełnić prośby starego człowieka? Wszak kiedyś my sami będziemy starzy, może wtedy ktoś się nad nami zlituje? Wysyłamy paladyna do sklepu, kupujemy trunek i zanosimy go Jedowi. Wdzięczny starzec ofiaruje nam trochę złotych monet, a nasza ekipa zdobędzie kolejne punkty doświadczenia. W budynku znajdującym się na zachód od karczmy mieszka Gaspar - udzieli nam informacji o szczególnym gatunku ryb żyjącym we Easthaven i o znakomitych interesach, jakie można na nich zrobić, albowiem ich ości są szczególnie pożądanym i cenionym towarem. Mijamy rozkoszne dzieci bawiące się z wiewiórką ("kijem ją, kijem" :-), podążamy na zachód i odwiedzamy kolejny z domów. Mieszka w nim nasz znajomy, Hrothgar, którego ucieszy nasza wizyta. Zaproponuje nam on udział w wyprawie do Kuldahar, w którą niedługo zamierza wyruszyć. Oczywiście, jak na spragnionych wrażeń bohaterów przystało, obiecujemy wziąć w niej udział. Dodatkowo Hrothgar podzieli się z nami problemem, który go dręczy - karawana kupiecka z Carev-Drimbal nie dotarła jeszcze do miasta. Prawdopodobnie ugrzęzła po drodze w śniegu. Naszym zadaniem będzie ją odnaleźć i doprowadzić do miasta. I tak nie mamy nic lepszego do roboty, więc wspaniałomyślnie zgadzamy się ją odszukać. Jeśli macie ochotę, możecie przeszukać złodziejem dom Hrothgara. Jest to jednak trochę nieetyczne; ponadto - co ważniejsze - nie ma tu nic szczególnie wartościowego (poza kiepskim łukiem, strzałami i potępiającym złodziei listem :-).

Kontynuujemy naszą wycieczkę po mieście. Kolejna z chat położonych na zachodzie jest pusta. Udając się na południe w stronę jeziora, odnajdziemy wyraźnie zamyślonego człowieka próbującego śpiewać jakąś dziwną piosenkę. To Jhonen; warto z nim porozmawiać. Opowie nam o śnie, jaki od pewnego czasu go prześladuje - z jeziora wyłania się dziewczyna, śpiewając smutną piosenkę. Jhonen poprosi nas o wyjaśnienie tych dziwnych zdarzeń lub o dostarczenie jakiegoś lekarstwa, które pozwoliłoby mu spokojnie spędzić noc. Zobaczymy, co da się w tej sprawie zrobić. Podążamy na północny zachód. Kolejne z domostw możemy pominąć - gospodarz jest prostym człowiekiem, nie udzieli nam żadnych znaczących informacji. Kolejny z budynków to masywna świątynia - jej wnętrze warto zwiedzić. W środku spotkamy Accialię, pomocniczkę wielkiego kapłana. Udzieli nam ona cennych informacji dotyczących samej świątyni, bogów i rytuałów, które się tu odprawia. W dalszej części świątyni odnajdziemy Everarda, wielkiego kapłana boga wojny - Tempusa. Everard udzieli nam nieco dokładniejszych informacji na temat wyprawy, na którą już niedługo zamieramy wyruszyć, a także opowie historię o Jerodzie, którego ciało, zatopione w kamiennym dysku, znajduje się w podziemiach świątyni. Dodatkowo możemy zakupić u niego magiczne napoje, czary, a także poprosić o rzucenie na naszą grupę przydatnych czarów (błogosławieństwo, leczenie lekkich ran, wskrzeszenie itd.) - oczywiście trzeba za to dodatkowo zapłacić.

Opuszczamy świątynię Tempusa i kierujemy się na południe - pierwsze dwie chaty można swobodnie pominąć. W kolejnej znajdziemy w kufrze skórę wilka - ma ona sporą wartość rynkową, warto więc ją zabrać i następnie sprzedać. Po drugiej stronie drogi napotkamy zdenerwowanego osobnika - Apsel (bo tak ma on na imię) poprosi nas o pomoc, ponieważ do jego warsztatu wdarł się wilk. Bestia nie ma pokojowych zamiarów, powoduje spustoszenie. Jakby tego było mało, Apsel uciekając w popłochu złamał klucz do drzwi i teraz nie może się dostać do środka. No, nareszcie jakieś wyzwanie! Dochodzimy do położonego na wschodzie budynku - złodziejem otwieramy drzwi (lub np. rozbijamy je mieczem) i wchodzimy do środka. Wilk nie powinien stanowić większego problemu - zmasowany atak naszej ekipy szybko pozbawi go życia. Wracamy do Apsela i inkasujemy nagrodę - własnoręcznie przez niego wykonany sztylet i dwadzieścia pięć sztuk złota. Dodatkowo nasza ekipa zyskała kolejne punkty doświadczenia.

Kierujemy się na południe - znajduje się tu spora fabryka, należąca do Gaspara. Zarządzający nią Churin nie powie nam nic szczególnie ciekawego. Odbijamy na południowy zachód, podążamy w kierunku rzeki. Dość szybko spostrzeżemy dziwną, zielonowłosą kobietę. To właśnie ona jest postacią ze snów Jhonena! Po dłuższej rozmowie z Elisią dowiemy się, iż ciąży na niej pewna obietnica - musi dostarczyć Jhonenowi miecz jego przodka, jednak nie może zrobić tego osobiście. Oczywiście zgodzimy się posłużyć za pośrednika, zabierzemy połamany miecz i pognamy do rozmarzonego Jhonena. Mamy dwie możliwości - albo go przestraszyć i nakłonić do opuszczenia miasta, albo spokojnie wytłumaczyć całą historię i oddać miecz. Pierwszy sposób przyniesie większe korzyści materialne, drugi wydaje się bardziej etyczny (i paladynowi przystoi). Tak czy inaczej, wracamy do Elisii oświadczając, że wykonaliśmy zadanie (jeśli wybraliście pierwsze rozwiązanie, to będziecie zmuszeni ją okłamać). Zadowolony duch wodny pozostawi nam perłę i zniknie. Kolejne zadanie wykonane, a punkty doświadczenia lądują na naszym koncie.

Zawracamy; kierujemy się na wschód i na południe od hotelu. Na moście spotkamy przerażonego chłopca. Po dłuższej rozmowie z Damianem dowiemy się o bandzie zielonych potworów, które zabrały mu złowione ryby. Chłopak boi się wrócić do domu, albowiem ojciec będzie wściekły, gdy syn nie przyniesie ryb. Cóż, cała historia brzmi trochę nierealnie, ale powinniśmy to sprawdzić (pewnie chłopak obijał się cały dzień, tak więc nic dziwnego, że nie złowił żadnej ryby). Wysyłamy na zwiad złodzieja, uaktywniając wcześniej ukrywanie się w cieniu - tak by był dla naszych wrogów niewidoczny. Przekraczamy most i odbijamy na wschód. Okaże się, że Damian nie kłamał - poza miastem panoszy się grupa Goblinów. Wracamy złodziejem do naszej drużyny i szykujemy się do pierwszej poważniejszej konfrontacji.

I tu przyszła najwyższa pora napisać parę słów o taktyce walki. Starajcie się postępować zawsze według poniższego schematu - pierwszy na zwiad wyrusza złodziej, który dokładnie sprawdza teren i odkrywa ustawienie, a przede wszystkim siłę wroga. Dopiero gdy posiadamy taką wiedzę i już nic nie jest w stanie nas zaskoczyć, wyruszamy do walki. Pierwsi idą zbrojni, za nimi podążają druid ze złodziejem i na końcu kroczą magowie. Gdy tylko zauważymy wroga, razimy go z dystansu - przy odrobinie szczęścia padnie pod gradem naszych pocisków, nim zdąży do nas dotrzeć. Zaczynajcie od likwidowania wrogich łuczników - nie ma co ryzykować, że jakaś zabłąkana strzała trafi któregoś z naszych Magów. Gdy tylko wróg dotrze do naszej drużyny, rzucamy do ataku paladyna, wspieranego ewentualnie przez druida czy też złodzieja. Jego zadaniem jest związanie sił przeciwnika w walce, natomiast pozostała część naszej drużyny spokojnie będzie razić z daleka. Jeśli siły wroga są dość liczne (tak jak w tym przypadku), zamiast atakować frontalnie lepiej zastosować metodę pojedynczego wyciągania i likwidowania wroga. Kiedy sytuacja zacznie wymykać się spod kontroli - zaczynamy rzucać zaklęcia; nie ma tego zbyt dużo, jednak mogą się okazać pomocne (szczególnie czar sen rzucony na większą grupkę wrogów czy też leczenie lekkich ran - czar, który posiada nasz druid). I na koniec pamiętajcie, że spacja włącza pauzę, podczas której spokojnie można wydawać rozkazy naszym bohaterom - bez tego walka staje się niesamowicie chaotyczna. Walka z Goblinami będzie dobrym testem - nie powinna sprawić większego problemu, jednak nie próbujcie ich lekceważyć! Przy zwłokach odnajdziemy szczątki ryb, trochę złota, łuków, sztyletów i toporów. Nie są one zbyt wiele warte - opłaca się zbierać jedynie łuki, by nie obciążać zbytnio plecaków naszych herosów. Oddajemy rybę zadowolonemu Damianowi - w ten sposób kończymy kolejne zadanie i zdobywamy punkty doświadczenia. Drogą prowadzącą na wschód opuszczamy miasto. Pora zbadać okoliczne tereny i rozejrzeć się za zaginioną karawaną.

Okolice Easthaven

Już praktycznie na początku zostaniemy zaatakowani przez trzy wygłodniałe wilki - mogą sprawić nieco problemu; pamiętajcie, by trzymać magów daleko od centrum walki. Na północnym zachodzie odnajdziemy puste wozy kupieckie. Nietrudno się domyślić, że karawana została zaatakowana. Ślady prowadzą do pobliskiej jaskini - wypadałoby się trochę w niej rozejrzeć. Niemal natychmiast atakują nas trzy orki! Spokojnie je ubijamy i kierujemy się na północ. Kolejne trzy orki i łucznik do zlikwidowania. Odbijamy na zachód. W jaskini obok czeka na nas spora grupa przeciwników - pięć orków z przywódcą, trzech łuczników i szaman. Powoli wyciągajcie z jaskini i likwidujcie towarzystwo - zmasowany atak może przynieść naszej grupie zbyt duże straty. W skrzyni, która znajduje się w południowej komnacie, odnajdziemy wartościowe kamienie i czar. Podążamy korytarzem na zachód, uśmiercamy kolejne dwa orki i skręcamy na północ. Chwila strachu i łucznik przeciwnika nieruchomo leży na podłodze. Skręcamy na zachód - trzy orki pilnują skrzyni; znajdziemy w niej trochę złota i dwa wartościowe przedmioty. Zawracamy i pacyfikujemy wschodnią jaskinię - dwa orki i szaman nie stanowią większego zagrożenia. Niestety nie ma tutaj nic szczególnie przydatnego. Zawracamy i posuwamy się tunelem na południowy zachód. Eliminujemy kolejne dwa orki i wspierającego ich łucznika. Teraz pora na coś trudniejszego. Jeśli wasza drużyna odniosła spore obrażenia (może ktoś umarł?), proponuję wrócić do miasta, wyleczyć rany czy też wskrzesić zmarłych (ta "przyjemność" jednak nieco kosztuje). Walka, jaka czeka nas za chwilę, do najłatwiejszych nie należy.

W komnacie na południu znajduje się spora grupa przeciwników - trzy orki, trzech łuczników i bardzo silny ogr - aby zabić łobuza, należy się troszkę namęczyć. Zastosujcie znaną już metodę, polegająca na wyciąganiu z jaskini pojedynczych przeciwników, wciąganiu ich w zasadzkę i eliminowaniu z odległości za pomocą łuków i proc. Przy zwłokach ogra znajdziecie kontrakt, buteleczkę z leczącym rany eliksirem i trochę złota. W skrzyni w ostatniej z jaskiń dostrzeżecie skórę wilka, złoto i kolejne zaklęcie. Pora opuścić jaskinię i wrócić do miasta.

Easthaven

Jeśli zachodzi taka potrzeba, przywróćcie do życia zmarłych towarzyszy i udajcie się do hotelu na zasłużony spoczynek - sen znakomicie leczy rany. Następnie nasze kroki skierujemy do chaty Gaspara (obok tawerny). Podziękuje nam on za pokonanie Goblinów, które zaatakowały Damiana, a także wynagrodzi (dwadzieścia pięć sztuk złota) za dostarczenie kontraktu, który odnaleźliśmy w jaskini orków. Kolejne punkty doświadczenia zdobyte. Udajemy się do Hrothgara i informujemy o znalezieniu, niestety pustej i splądrowanej przez orki, karawany. W ten oto sposób zakończyliśmy kolejne zadanie i od razu dostaniemy nowe - dostarczyć sklepikarzowi Pomabowi listę zakupów potrzebnych ekspedycji. Nie powinno być z tym żadnego problemu, zwłaszcza że i tak zamierzaliśmy odwiedzić sklep. Oddajemy list gromadząc kolejne punkty doświadczenia. Prawdopodobnie kolejni nasi bohaterowie awansowali na drugi poziom. Korzystając z okazji, sprzedajemy nieprzydatne przedmioty i za zarobione pieniądze dokonujemy kolejnych zakupów: nabywamy zbroję paskową dla łowcy (przez to nie będzie mógł się niepostrzeżenie poruszać, ale od tego mamy złodzieja), łuk refleksyjny dla paladyna (aby go używać, nie może nosić tarczy - czasami będzie on przydatny, jednak na razie nosimy do w plecaku) oraz zapas strzał do łuków i kamieni do proc. Dodatkowo możecie kupić kilka butelek wina - kto wie, może kiedyś się przydadzą :-). Na koniec proponuję odwiedzić świątynię i zakupić kilka buteleczek z eliksirem leczącym rany. Tak przygotowani udajemy się do Hrothgara i wyruszamy na wyprawę.

Droga do Kuldahar

Niestety, nasza wyprawa została rozbita. Lodowe olbrzymy spowodowały potężną lawinę, pogrążając całą przełęcz i wszystkich naszych przyjaciół w śniegu. Ledwo sami uszliśmy z życiem - droga powrotna jest odcięta, pozostaje nam tylko kontynuować wyprawę i podążać do Kuldahar. Dość szybko spotkamy Hermita - pustelnika, zaniepokojonego lawiną. Będzie na tyle miły, że wskaże nam drogę prowadzącą do Kuldahar - znajduje się ona na wschodzie, za starym młynem. Pustelnik ostrzeże nas również przed bandami Goblinów, które panoszą się po okolicy. Czas się pospieszyć - mróz daje się we znaki, nie ma co się ociągać. Tradycyjnie pierwszy wyrusza na zwiad złodziej - kryjąc się w cieniu dość szybko dostrzeże pierwsze jednostki Goblinów, samemu pozostając niezauważonym. Wszystkim członkom naszej drużyny wręczamy łuki i proce, a następnie powoli z odległości eliminujemy napotkanych wrogów. Nie powinno stanowić to większego problemu - ewentualne znaczniejsze obrażenia, które przypadkowo odniesiemy, leczymy za pomocą czarów lub zakupionych wcześniej mikstur. Na północnym wschodzie znajduje się stary młyn; w beczce odnajdziemy miksturę leczącą rany. Przed drzwiami stoi dowódca Goblinów narzekający na okropny ból głowy. Cóż, znam na tę chorobę znakomite lekarstwo - po prostu mu ją obetnijmy :-). Wchodzimy do środka. Przywita nas nowy gospodarz - ork Uligar, który razem ze swoją bandą zabił właściciela i jego rodzinę. Bestia będzie miał na tyle tupetu, że zażąda od nas haraczu! Walka nie będzie łatwa (przyda się czar sen), jednak nie możemy przecież ukorzyć się przed tak nikczemną kreaturą! Przy zwłokach odnajdziemy trochę złota, czar rozmycie (chwilowo nieprzydatny) i magiczny przedmiot. Schodzimy na dół - natychmiast atakuje nas banda rozwścieczonych Goblinów. Uwaga na ma-

gów, łatwo mogą doznać obrażeń! Gdy tylko się z nimi uporacie, zacznijcie przeszukiwać okoliczne beczki i skrzynie - jest tam trochę złota, wartościowych kamieni i toporów, którymi można miotać. Pod schodami, w składziku, zamknięty jest syn niedawnego właściciela młyna - Jermsy. Pięknie podziękuje nam za uratowanie mu życia i rozprawienie się z Goblinami, a następnie podąży do świątyni w Kuldahar. Idziemy na południe i wchodzimy na górę - dość ciężka konfrontacja z ostatnimi już Goblinami. Niestety, nie odnajdziemy tam niczego wartościowego. Opuszczamy młyn i kierujemy się drogą na zachód, eliminując kolejne grupki Goblinów. Znajdziemy się u wejścia do małej wieży - w środku mieszka ogr Gheveg. Jego również strasznie boli głowa - chyba znacie na to lekarstwo :-)? Humanitarnie dobijamy biedaka i zabieramy złoto, które przy sobie miał. Opuszczamy wieżę i podążamy drogą na północ. Znajdziemy się na sporych rozmiarów polanie wypełnionej Goblinami zajadającymi olbrzymie żuki. Walka potrwa dłuższą chwilę, jednak chyba nie sprawi wam większych problemów. Na północnym wschodzie znajduje się wejście do jaskini, a w niej natrafimy na żuki jedzące Gobliny! O, ironio losu :) Tych "biesiadników" również szybciutko unicestwiamy (z odległości), przeszukujemy zwłoki. Natrafimy na trochę złota, cennych kamieni i magiczny przedmiot. Wychodzimy z jaskini, opuszczamy polanę, zawracamy, kierując się w stronę młyna na południowy wschód, przekraczamy most i idziemy do Kuldahar.

Rozdział pierwszy

Kuldahar

Znajdujemy się w małej osadzie położonej u stóp potężnego drzewa. Pierwsze kroki skierujemy na wschód - natychmiast napotkamy wyczekującego nas chłopca - Nata. Wskaże nam on dom Arundela, który wydaje się przywódcą osady. Zanim jednak się tam udamy, proponuję skierować się na wschód i odwiedzić sklep Gertha. Interesuje się on historią - nic więc dziwnego, iż można zakupić u niego księgi mówiące o historii całej krainy. Jeśli was to interesuje, warto przeczytać - nie są zbyt kosztowne. Gerth oferuje najkorzystniejsze w całej wiosce ceny za kamienie szlachetne - opłaca się tu je sprzedać. Wychodzimy i udajemy się na północny zachód; w wieży napotkamy Goblina Weenoga. Darujcie mu łaskawie życie - jest tylko służącym i na dodatek dość miłym. W komnacie obok swoją pracownię ma jedyny w mieście czarodziej - Orrick. Większość życia spędził na kolekcjonowaniu i studiowaniu ksiąg magicznych. Szczególnie interesuje się starożytną kulturą elfów - wynagrodzi nas sowicie, gdy odnajdziemy ich zaginione miasto. Kto wie, może nam się kiedyś poszczęści? Jak to z czarodziejami bywa, może odsprzedać nam całkiem spory arsenał czarów, jednak chwilowo wstrzymajcie się z zakupami - nasi magowie są jeszcze na taką wiedzę zbyt słabi. Opuszczamy wieżę, udajemy się na wschód, przechodzimy przez most i odwiedzamy znajdującą się w pobliżu chatę. Mieszka w niej Druid Arundel - to o nim wspominał Nate. Okaże się, że to właśnie on wysłał posłańca po posiłki z dziesięciu miast, w tym także po nas. Druid opowie nam historię o siłach zła, które nękają osadę i burzą odwieczną harmonię w Kuldahar. Dodatkowo możemy usłyszeć o anomaliach pogodowych, wzmożonej aktywności potworów i dziwnych zaginięciach, jakie od pewnego czasu zdarzają się na szlakach, a także w samej wiosce. Jeśli jesteście zainteresowani samą historią tego miejsca czy też wielkiego dębu, to Arundel jest osobą, która ją wam opowie. Na koniec zostaniemy poproszeni o wykonanie - jak się później okaże - dość trudnego zadania - mamy spenetrować Dolinę cieni, w której ostatnio można zaobserwować wzmożoną aktywność duchów i ożywieńców.

Opuszczamy chatę druida i podążamy na wschód. Napotkani wieśniacy udzielą nam informacji o świątyni Ilmater, która znajduje się w wiosce. Warto zebrać trochę wiadomości na ten temat - w nagrodę nasza drużyna dostanie trochę punktów doświadczenia (bardzo mi się ten pomysł podoba - zazwyczaj punkty doświadczenia były przyznawane tylko za machanie mieczem i ubijanie kolejnych przeciwników). Odbijając na północ natkniemy się na pomnik wielkiego druida, jednego z założycieli osady. Na zachodzie znajduje się chata Urnsta, wystraszonego garncarza. Jeśli jesteście ciekawi, możecie złożyć mu wizytę - niestety, nie dowiecie się niczego szczególnie interesującego. Chata na wschodzie nie jest warta tego, by ją odwiedzać. Na północnym wschodzie na naszą ekipę wpadnie przestraszony wieśniak Mirek (he he, nareszcie jakieś znajomo brzmiące imię). Niestety nie będziemy mu mogli zadać pytania, czy przypadkiem nie ma babci w Polsce, natomiast przerażony Mirek poprosi nas o pomoc, albowiem gonią go Yeti! Oczywiście rodakowi nie odmówimy - za chwilę dwie bestie wpadną na polanę. Są one wytrzymalsze niż wszyscy przeciwnicy spotkani do tej pory, jednak zmasowany atak, wspierany obstrzałem z łuków i proc, powinien je uśmiercić. Warto zabrać ich futerka - mają całkiem ładną cenę rynkową. Po uporaniu się z misiami wypada porozmawiać z jeszcze zdenerwowanym Mirkiem. Opowie nam, że jego brat został zabity przez olbrzymiego Yeti w Alei cieni. Miał przy sobie cenną rodzinną pamiątkę - poproszeni zostaniemy o jej odnalezienie.

Kolejne z domostw na północy jest zamknięte - ani wytrych, ani topór tego nie zmieni. Twórcy gry nie chcą się przyznać, co znajduje się w środku ani jak tam się dostać - czyżby bug? Na północnym wschodzie napotkamy brata Ferga - jest on prawdziwą informacją turystyczną - dzięki niemu poznamy lokalizację wszystkich wartych odwiedzenia placówek, jakie się w wiosce znajdują. Wchodzimy do świątyni. Z bratem Gusem możemy pożartować, że wygląda identycznie jak brat Ferg, jednak najbardziej przydatna okaże się siostra Calliana - możemy wyleczyć u niej rany, wskrzesić zmarłych i dokonać innych tradycyjnych dla świątyń zabiegów. Co ciekawe, możemy sprzedać u niej niepotrzebne wyposażenie, i to po dość konkurencyjnych cenach. Opuszczamy świątynię i kierujemy się na północny zachód. Spróbujcie porozmawiać z wieśniakami o Dolinie cieni - usłyszycie historię o Kresselacku, który dawno temu wraz ze swoją armią sterroryzował Kuldahar. Jego zwłoki spoczywają w jednej z krypt mieszczących się w Dolinie. Jeden z wieśniaków, gdy usłyszy, że zamierzamy pokonać zło, ofiaruje nam drogocenny gem - dość miło to z jego strony. Na północy, w pierwszej chacie z prawej strony, znajdziemy małą buteleczkę. Jest to (mag potrafi identyfikować niektóre napoje) herbatka z mumii (całkiem ładna nazwa), lecząca choroby - sporo warta, tak więc opłaca się ją sprzedać. W środkowym domostwie mieści się tawerna - możecie poflirtować z kelnerką Lysan, natomiast Amelia opowie trochę plotek, a także podzieli się swoimi wątpliwościami, czy aby na pewno zarządzający pobliskim hotelem Aldwin jest prawowitym właścicielem. Poprzedni właściciel zaginął w bardzo tajemniczych okolicznościach. U barmana Whitomba możemy usłyszeć kolejne plotki, jednak tradycyjnie musimy się najpierw czegoś napić. W chatce z lewej strony nie znajdziecie nic ciekawego; kierujemy się na północ, do kowala. Możemy sprzedać u niego zbędne wyposażenie, kupić strzały, pociski do proc i inne przydatne przedmioty. Na wschodzie znajduje się statek (!) zamieszkany przez Oswalda Fiddelbendera. Jest on wynalazcą, a okręt, w którym właśnie jesteśmy, latał kiedyś w powietrzu! Niestety, Oswald rozbił się o skały i w ten oto sposób trafił do Kuldahar (wieśniacy mówią o nim, że "spadł im z nieba"). Oswald prowadzi tutaj swoje badania (teraz eksperymentuje na krowach), warząc magiczne mikstury - warto zakupić kilka buteleczek eliksirów leczących rany. No, dość tego zwiedzania, pora przespać się w miękkim łóżku. W tym celu udajemy się na zachód od domu kowala i wchodzimy do hotelu. Gospodarz Aldwin nie okaże się zbyt miły, do tego sprawia wrażenie podejrzanego typka. Chyba jest szczypta prawdy w plotkach głoszonych przez kelnerkę Amelię. Niestety, nie ma na to żadnych dowodów. Na razie nie ma!

Wysyłamy naszego złodzieja na górne piętro, aby pomyszkował troszkę po pokojach. W jednej z szafek znajdziemy naszyjnik, w drugiej (zamkniętej) pierścień poprzedniego właściciela - Eidana. Z wyrytej na nim informacji jednoznacznie wynika, iż Aldwin nie jest prawowitym właścicielem hotelu! Nie mogę się doczekać, kiedy zobaczę jego minę! Schodzimy na dół i zaczynamy drążyć kontrowersyjny temat. Aldwin początkowo zacznie się tłumaczyć, jednak w końcu pod presją naszych argumentów przyzna się do winy. Nie idźcie z nim na żadne porozumienia - zmuście go, aby przyznał się do winy publicznie (pierwsza opcja w rozmowie) - dzięki temu zyskacie kolejne punkty doświadczenia. Teraz możecie wynająć pokój i spokojnie odpocząć po trudach ostatnich wędrówek. Rano udajemy się na wschód, przechodzimy most i opuszczamy osadę.

Dolina cieni

Na początku jedna uwaga - czeka nas bardzo dużo potyczek, z pewnością nasza drużyna odniesie sporo obrażeń. Sami musicie decydować, kiedy powrócić do miasta, wyleczyć rany, wskrzesić ewentualnych umarłych (początkowo kosztuje to czterysta sztuk złota, więc przynajmniej ze względów ekonomicznych nie opłaca się umierać), sprzedać znalezione przedmioty czy też dokupić nowe eliksiry leczące rany. Nie mogę przewidzieć, kiedy wasza drużyna zostanie ranna, zatem więcej nie będę o tym przypominał. Bez kilku, kilkunastu wizyt w mieście nie da się przeszukać Doliny cieni! Poza tym nie ma co się spieszyć, podczas każdego ze starć najważniejsze powinno być bezpieczeństwo naszych postaci. Nie rzucajcie się w sam środek walki, tylko pojedynczo eliminujcie przeciwników. Pamiętajcie, aby zawsze pierwszy na zwiad chodził kryjący się w cieniu złodziej. W kryptach (które również musimy przeszukać) dodatkowo należy używać opcji szukania pułapek i natychmiast je rozbrajać (potrafi to złodziej). I na koniec jeszcze jedna podpowiedź - jeśli atakuje nas grupa przeciwników, najpierw całą grupą atakujcie najsilniejszego, następnie po kolei unicestwiajcie pozostałych, koncentrując się zawsze na jednym wybranym. Da to o wiele lepsze efekty niż gdyby każda z naszych postaci walczyła z jednym przeciwnikiem. Dobra, po tych małych wyjaśnieniach, zabieramy się za pracę.

Podążając na wschód natrafimy na trzy cienie i eliminujemy je w tempie ekspresowym. Warto nadmienić, że przydatne okażą się umiejętności paladyna - czar ochrona przed złem i zdolność wystraszania ożywieńców. Wchodzimy do pierwszej katakumby. Początek będzie dość trudny, natychmiast zostajemy zaatakowani przez grupę sześciu szkieletów wspomaganych przez dwóch zombi. Na północy do ściany przykute są zwłoki jakiegoś nieszczęśnika - warto je przeszukać, albowiem można przy nich znaleźć magiczne napoje i czar. Udajemy się na zachód - warto rozstawić tu drużynę i na zwiad wysłać złodzieja. Na północy swoje legowisko ma olbrzymia larwa - najłatwiej zlikwidować ją z odległości; następnie trzeba się zająć nacierającą grupą szkieletów. Skręcamy na wschód i odbijamy na północny wschód. Uwaga na pułapkę! Przeszukujemy zwłoki kolejnego z pechowców i opuszczamy katakumby drogą, którą tu weszliśmy - albowiem korytarz prowadzący na wschód zabezpieczony jest dość nieprzyjemną pułapką. Jeśli odniesione przez was rany nie są zbyt duże, zawracamy i udajemy się na południe. Rozprawiamy się z grupą trzech Yeti i na rozstaju dróg skręcamy na wschód. Odbijamy na północ - pokonujemy trzy cienie. Nasz paladyn i łowca powinni awansować na trzeci poziom. Wchodzimy do kolejnej krypty. Początek znowu bardzo trudny - osiem szkieletów, Ghul i Ghast do pokonania. Na północy, w ołtarzu, odnajdziemy czary i klucz do wrót. Podążamy na północ, na północy znajduje się magiczny przedmiot i kolejne zaklęcia (uwaga na dwie pułapki, które napotkamy po drodze). Skręcamy na wschód i na północ - na drodze staną nam trzy cienie i szkielety. W grobowcu znajdziemy kolejne zwoje z czarami, znakomity miecz i napoje magiczne. Opuszczamy kryptę. Zawracamy i tym razem na rozstaju dróg udajemy się na południe. Następnie odbijamy na wschód, aż dotrzemy do kolejnego skrzyżowania. Najpierw kierujemy się na północ, ubijamy trzech Yeti i skręcamy na wschód. Znajduje się tu masywny pomnik, w którego pobliżu przebywają kolejne dwa misie. Skręcamy na południe, eliminujemy kolejnego Yeti i zaczynamy walkę z najsilniejszym z ludzi śniegu. Bydlę jest dość wytrzymałe, ale po dłuższej walce padnie w końcu martwe. Przy jego zwłokach, obok standardowego futerka, odnajdziemy magiczny przedmiot, a także pamiątkę rodzinną rodu Mirka. Co się stało z ciałem jego brata, możemy się tylko domyślać. Po powrocie do miasta należy porozmawiać i Mirkiem (znajdziemy go przy chacie garncarza, na zachód od pomnika) i zwrócić mu naszyjnik. W nagrodę dostaniemy udoskonaloną procę (+1) i punkty doświadczenia za wykonanie kolejnego zadania. Wchodzimy do jaskini, przed którą zabiliśmy przywódcę Yeti. Komitet powitalny złożony z trzech misiów już na nas pędzi, żądny naszej krwi i zemsty za śmierć swojego szefa. Już niedługo pójdą w jego ślady, a ich futerka znajdą się w naszych plecakach. W dalszej części jaskini natrafimy jeszcze na dwa Yeti i odnajdziemy 4 skrzynie wypełnione wartościowymi przedmiotami, kamieniami, czarami czy też butelkami z magicznymi napojami. No, to się nazywa ładny łup! Jeśli zamierzacie wybrać się do miasta i sprzedać znalezione rzeczy, to pamiętajcie, że gdy sprzedajecie dużą ilość danego towaru, ceny w sklepach spadają (dotyczy to zwłaszcza skór Yeti - a skoro już jestem przy skórach, to najlepszą cenę oferuje Ghert, mieszkający na wschodzie wioski). Wracamy do naszej przygody - po wyjściu z jaskini wyruszamy na północ, likwidujemy trzy natarczywe cienie i zwiedzamy kolejne katakumby.

Początek standardowy - kilka szkieletów zasilanych przez Ghula. Na wschodzie odnajdziemy dwa zwoje z czarami, na zachodzie - w półce - napoje. Podążamy na północ (uwaga - pułapka) i skręcamy na wschód. Znajduje się tu stary grobowiec. Nim go otworzycie, zlikwidujcie chroniącą go pułapkę. W środku znajdują się wspaniałe przedmioty - zaklęcia, złoto i magiczna zbroja. Kierujemy się do wyjścia i wychodzimy. Zawracamy, podążając na południe aż do rozstaju dróg. Skręcamy na wschód i wchodzimy do kolejnej z krypt. Przywita nas potężny szkielet - Therik. Nie będzie on zbyt miły, tak więc nic dziwnego, że dość krótka rozmowa zakończy się mordobiciem - on sam i wspierający go dwaj zombi nie powinni stanowić większego problemu. Przemieszczamy się na wschód - dość silna ekipa licząca dziesięć szkieletów i Ghula wyjdzie nam na spotkanie. Może być gorąco, więc nie szarżujcie. Podążamy korytarzem na północny wschód, uśmiercamy kolejnego Ghula, rozbrajamy pułapkę i skręcamy na południe. Kolejna grupa wrogów, osiem szkieletów i dwóch zombi. Wchodzi-

my do kolejnej komnaty, likwidujemy ekipę złożoną z czterech cieni, Ghula, Ghasta, kilku szkieletów - i zaczynamy plądrować! W pierwszym sarkofagu znajdziemy czar, magiczny przedmiot, złoto i napój, a w tym położonym na południu (zabezpieczony pułapką) - klucz, połamaną zbroję (wartą ok. dwustu sztuk złota), kolejny pergamin z czarem, magiczny napój i trochę złota. Wychodzimy z katakumb i podążamy na północ, eliminując kolejno grupy liczące cztery i pięć cieni. Przed nami znajduje się wejście do ostatniej, jednak największej krypty. Na co więc czekacie? Pora przekonać się, co jest w środku! Jedno wiem na pewno - czeka nas bardzo ciężka walka. Mój instynkt podpowiada mi, że w tych ciemnościach czai się coś potężnego. Lepiej wyleczcie rany, uzupełnijcie czary i sprawdźcie, czy dysponujecie sporym zapasem leczących rany eliksirów. Na północnym wschodzie znajdują się wrota do dalszej części krypty. Komnata wypełniona jest olbrzymimi strażnikami świątyni zasilanymi ogniem przez dwóch dość denerwujących łuczników. Jesteśmy w głównej sali, w której centrum znajdują się dwa sporych rozmiarów baseny wypełnione ludzkimi szczątkami. Znajdująca się w pobliżu księga również robi wrażenie! Do wyboru mamy pięć korytarzy; najpierw proponuję się udać na południowy zachód. Rozbrajamy pułapkę i wkraczamy do komnaty wypełnionej szkieletami. W skrzyni (pułapka) odnajdziemy kolejny zwój z zaklęciem. Zawracamy i tym razem wybieramy zachodni korytarz. Otwieramy drzwi, rozprawiamy się z trzema martwiakami, wkraczamy do komnaty i eliminujemy dwa olbrzymie szkielety wspierane przez zmorę (dość silny przeciwnik). W sarkofagu (zabezpieczony pułapką) znajdziemy kolejny klucz, napój i magiczne rękawice (niezwykle przydatne). Teraz zawracamy i wyruszamy zbadać wschodni korytarz. Otwieramy drzwi, w sarkofagu odnajdziemy magiczny łuk (+1), kolejny czar, trochę złota i pierścień. W komnacie obok uporać się musimy z czterema Ghulami, a w sarkofagu natrafimy na święty symbol Myrkula, a także czary i zbroję. Do spenetrowania pozostał nam już tylko jeden korytarz - na południowym wschodzie. Rozbrajamy pułapkę, unicestwiamy szkielety i Ghula, a w sarkofagu (pułapka) odnajdziemy eliksiry i magiczny długi miecz (+1). Dzięki zdobytemu doświadczeniu łowca i paladyn powinni awansować na kolejny poziom. Wracamy do głównej sali. Teraz jesteśmy gotowi otworzyć olbrzymie wrota prowadzące na północ (do tego będzie potrzebny znaleziony przez nas święty symbol Myrkula). Za nimi spotkamy Mythosa, strażnika śmierci. Starajcie się być dla niego mili, spróbować go przekonać, by pozwolił nam zbadać pozostałą cześć krypty. Wprawdzie bez walki się nie obędzie, ale nasza drużyna otrzyma dodatkowe punkty doświadczenia za uzasadnienie naszych działań. Czeka nas niezwykle trudna potyczka z Mythosem wspieranym przez czterech olbrzymich strażników świątyni. Koniecznie musicie zgładzić Mythosa i to za wszelką cenę - dysponuje on potężnymi zaklęciami (np. paraliż), mogącymi wprowadzić nieco zamieszania. Przy zwłokach strażnika śmierci odnajdziemy gem i magiczny przedmiot. Z komnaty wychodzą dwa korytarze, prowadzące na północny zachód i północny wschód, jednak my najpierw udamy się do komnaty na północy. Czeka tu na nas kolejny niezwykle potężny wróg - posłaniec Myrkula, wspomagany przez cztery szkielety. Tak jak poprzednio, najpierw całą grupą atakujemy najsilniejszego przeciwnika (jest naprawdę niezwykle wytrzymały), później bezproblemowo eliminujemy szkielety. Przy zwłokach posłańca Myrkula odnajdziemy dwa magiczne przedmioty, warte trudu, jaki włożyliśmy w zabicie ich niedawnego właściciela. Na północy znajduje się pomnik. Uważajcie, zanim do niego podejdziecie - na schodach jest zainstalowana pułapka. Zawracamy i skręcamy w korytarz prowadzący na północny zachód. Eliminujemy dwóch łuczników i wkraczamy do komnaty z sarkofagiem. Chroni go bardzo silna i nieprzyjemna pułapka, sprawiająca, iż wszystkie postacie znajdujące się na sali padną nieprzytomne, a z okolicznych sarkofagów wyjdą szkielety. W środku odnajdziemy magiczny łuk (+1), pergamin z zaklęciem chroniącym przed ogniem i drugi z czarem przyspieszenie. Zawracamy i udajemy się korytarzem prowadzącym na północny wschód. Eliminujemy łuczników; tuż obok, na zachodzie, znajduje się ukryta komnata. Za ścianą przebywa dość silny przeciwnik - Mumia - cała trudność tkwi w tym, iż obrażenia można jej zadać tylko broniami magicznymi (posiadającymi +1). Jest to jednak bardzo opłacalne wyzwanie - za jej zniszczenie dostaniemy trzy tysiące punktów doświadczenia, a w sarkofagu i w znajdującej się przy nim skrytce odnajdziemy znakomite przedmioty (magiczną halabardę i szaty), złoto i kilka zwojów z czarami. Kontynuujemy zwiedzanie krypty, eliminujemy dwóch łuczników, rozbrajamy pułapkę, skręcamy na południe, rozbrajamy kolejną pułapkę, zabijając przy okazji następnych dwóch łuczników i strażników świątyni. Tuż obok znajdują się drzwi na niższy poziom - oczywiście schodzimy. Otwieramy drzwi i wchodzimy do sporych rozmiarów komnaty. Pułapka, która znajduje się w jej centrum, przywoła sześć olbrzymich szkieletów, jednak nie powinno to chyba stanowić większego problemu dla tak doświadczonej już drużyny. Na schodach stoi trzech łuczników - mogą sprawić trochę problemów; lepiej zlikwidować ich z odległości, albowiem na schodach jest zainstalowana nieprzyjemna pułapka. Za chwilę będzie gorąco - zachowajcie szczególną ostrożność! W środku komnaty znajduje się dość potężny czarownik, wspomagany przez dwie zmory (tylko magiczna broń i czary są w stanie zadać im rany), liczną grupę strażników świątyni i zwykłych szkieletów. Przy ścianach rozstawionych jest również dwóch łuczników. W znajdującym się na środku komnaty sarkofagu odnajdziemy magiczną różdżkę, magiczny sztylet, trochę mikstur, dwa czary - płomienie Agannazara i leczenie średnich ran. Na jednym z filarów znajduje się dźwignia otwierająca wrota na niższy poziom - niestety, w tej chwili nie jesteśmy w stanie jej przesunąć. Do wyboru mamy cztery korytarze. Podążając na południe natrafimy na kolejną zmorę - wprawdzie nie znajdziemy przy niej nic cennego, ale zdobędziemy kolejne punkty doświadczenia. Na północy (uwaga na pułapkę), w sarkofagu (również zabezpieczony pułapką) znajdziemy miksturę, magiczną różdżkę, magiczną pałkę, pergamin z czarem cisza promień 15. Zawracamy do głównej sali i tym razem otwieramy drzwi, podążamy na północny wschód. Eliminujemy kolejne szkielety, otwieramy bramę znajdującą się na północy, zabijamy sześciu zombi i zabieramy klucz, a także zwój z czarem zwolnienie trucizny, leżący na stole w komnacie obok. Zawracamy, otwieramy drzwi i penetrujemy ostatni z korytarzy, tym razem prowadzący na południowy wschód. Znów musimy się rozprawić z grupką szkieletów. Oczywiście nie sprawi to naszym herosom najmniejszych problemów. Skręcamy w prawo - za drzwiami odnajdziemy czaszkę, na półce zaś kilka złotych monet. Otwieramy bramę i kroczymy na południe. Uważajcie na dwie pułapki! W komnacie czeka nas potyczka z czterema strażnikami świątyni. Skręcamy na zachód, rozprawiamy się z dwoma Ghastami i przeszukujemy leżące w pobliżu zwłoki. Przy pechowcu odnajdziemy dość tajemniczy kamień (okaże się on niezwykle cennym amuletem) i czar wstrzymanie osoby. Powracamy do głównej sali i przestawiamy dźwignię znajdującą się na jednym z filarów - drzwi na niższy poziom stoją otworem. Pozostaje tylko zagłębić się w ciemność... Jak nietrudno zgadnąć, na dole czeka na nas dość liczny komitet powitalny - trzech strażników świątyni, trzech duchowych strażników i kilka szkieletów do kompletu. W dalszej części sali znajduje się kolejnych pięciu duchowych strażników, siedmiu strażników świątyni i spora liczba standardowych szkieletów - tym razem walka będzie nieco łatwiejsza, albowiem mamy już większe możliwości manewrowania. Kiedy cała główna sala zastanie oczyszczona z wrogów, możemy rozejrzeć się po okolicznych korytarzach. Na południu czeka nas dość trudna potyczka - wprawdzie ci czterej zombi, którzy nas zaatakują, nie stanowią większego zagrożenia, jednak nacierające z nimi dwie zmory wspierane przez mumie napsują nam sporo krwi. Dodatkowo w komnacie znajdują się dwie pułapki - zachowajcie ostrożność. Nagrodą nie będzie zbyt wielka - w trzech sarkofagach odnajdziemy trochę kamieni, złota, magicznych mikstur i zwoje z czarami magiczny pocisk, leczenie lekkich ran, tarcza, intonacja i feria kolorów. Podążamy na północ, rozbrajamy pułapki i przechodzimy do walki z pięcioma cieniami i mumią. W trzech sarkofagach znajdują się magiczne mikstury, czary cisza promień 15, dotyk Ghula, leczenie średnich ran, szokujący dotyk, a także połamana starożytna zbroja - ogólnie nic szczególnie wartościowego. Zawracamy i otwieramy drzwi prowadzące na zachód - tu czeka nas kolejna trudna walka (chyba pomału zdążyliście do tego przywyknąć) - z czterema rycerzami świątyni (niesamowicie wytrzymałe i silne szkielety), i magiem dodatkowo wspieranym przez dwóch łuczników. W komnacie obok czeka na nas sam sławny Kresselack. Na szczęście nie chce on z nami walczyć (choć oczywiście możecie go sprowokować, jednak tego rozwiązania nie polecam), tylko porozmawiać. Opowie nam krótką historię swego burzliwego życia i obieca udzielić wskazówek o tym, co powoduje kłopoty mieszkańców Kuldahar. Oczywiście nic za darmo - wcześniej musimy odnaleźć i zgładzić kapłankę bogini Aurelite, której Kresselack wyraźnie się obawia. Szkielet wspominał, że czuje jej obecność w Dolinie cieni - pora wybrać się na małą wycieczkę. Opuszczamy kryptę i udajemy się do jaskini, która jeszcze nie tak dawno temu była zamieszkana przez Yeti. Zgodnie z oczekiwaniami znajdziemy w niej naszą kapłaneczkę. Co ciekawe, okaże się, że jest to Lysan, ta śliczna kelnerka, którą poznaliśmy w tawernie w Kuldahar. Niestety, charakterek to ona ma dość paskudny - bez użycia przemocy nie mamy szans na żadne porozumienie. I tak oto zacznie się kolejna potyczka - aby wyrównać siły osobowe, Lysan przywoła pięciu Yeti, którzy dosłownie wyskoczą jak spod ziemi i rzucą się na naszą ekipę. Zaczynamy od zabicia kapłanki, dopiero później eliminujemy biedne misiaczki. Trochę mi ich szkoda; nic dziwnego, że do czasów obecnych zachował się tylko jeden i to kryje się jeszcze gdzieś po górach - widocznie pamięta, jaki wycisk dała jego przodkom nasza drużyna :-). Przy zwłokach Lysan znajdziemy magiczny przedmiot, a misiom tradycyjnie zabieramy futerka (jeszcze trochę i będziemy mogli otworzyć sklep z unikalną odzieżą z Yeti). W pobliżu pojawia się jakaś zabłąkana duszyczka, która podziękuje nam za zdjęcie klątwy. Eh, jak widać, Lysan była niesamowicie wredna, nawet duchom zatruwała życie :-). Przynajmniej jak ktoś nas spyta, czemu ją zabiliśmy, możemy powiedzieć niczym Boguś L.: "Bo to zła kobieta była" :-).

No, dość tych żartów, obowiązki wzywają - wracamy do krypty porozmawiać z Kresselackiem. Otrzymamy punkty doświadczenia za wykonanie zadania i dodatkowo będziemy mogli przeszukać pobliski sarkofag (całkiem fajne przedmioty - zbroja, hełm, złoto i dwa magiczne miecze). Niestety, szkielet nie udzieli nam obiecanych informacji o przyczynach problemów w Kuldahar - i jak tu wierzyć ludziom, tfu, umarłym :-). Nic tu po nas - wychodzimy i wracamy do Kuldahar.

Kuldahar

Pierwsze kroki skierujemy do druida. Zmartwi się nieco, iż nie udało się rozwiązać zagadki zła nawiedzającego Kuldahar, ale przynajmniej nasza drużyna dostanie punkty doświadczenia za wykonanie zadania i przeszukanie Doliny cieni. Natychmiast dostaniemy kolejną pracę - odnaleźć klejnot serca. Ten stary kamień został skradziony z tutejszej świątyni i słuch po nim zaginął. Pogłoski mówią, że gdzieś w górach jest świątynia, w której ów kamień się znajduje. No i oczywiście my mamy się tam wybrać. Taki już los bohaterów. Zanim jednak wyruszymy do świątyni zapomnianego boga, trzeba zrobić małe przygotowania do wyprawy. Nasze kroki skierujemy do tawerny, aby porozmawiać z barmanem. Będzie nieco zdziwiony, że jego kelnerka okazała się kapłanką złej bogini, jednak uwierzy nam na słowo. Dodatkowo możemy od niego wyłudzić rzeczy, które Lysan pozostawiła w tawernie - zwoje z czarami leczenie ciężkich i krytycznych ran, magiczną suknię i pergamin z chroniącym czarem. U kowala sprzedajemy niepotrzebne nam przedmioty (a także identyfikujemy te magiczne) - uzbierała się nam całkiem spora kupka złota! Na koniec kupujemy kilka (tak ok. dziesięciu) buteleczek z eliksirem leczącym rany, spędzamy noc w hotelu i rankiem opuszczamy miasto.

Świątynia zapomnianego boga

Już po kilku chwilach natkniemy się na uciekającego w przerażeniu Verbeega. Dowiemy się od niego o strasznej walce, jaka rozegrała się w świątyni. Cóż, musimy sami to sprawdzić - wchodzimy do środka. Początek zapowiada się obiecująco - jakoś tu spokojnie - za spokojnie. Podążamy do przodu korytarzem. Dość szybko napotkamy jednego z kapłanów. Żadne wytłumaczenia, iż przyszliśmy tu w pokojowych zamiarach, nam nie pomogą - nieufny po ostatnim ataku kapłan natychmiast wezwie straże i sam rzuci się do ataku. Za chwilkę do komnaty wkroczą dwa olbrzymie Verbeegi - potrafią nieźle przyłożyć! Na początku wybierzemy się na zachód - skręcamy na południe i eliminujemy kolejnych dwóch nieco dużych przeciwników. W komnacie z lewej strony odnajdziemy skrzynię, a w niej magiczną broń. W kolejnej komnacie również znajduje się skrzynia z magiczną przedmiotem, natomiast w następnej, w regałach, odnajdziemy dwie mikstury. Kierujemy się na północ i wchodzimy do dużej sali. Po ciałach leżących na podłodze możemy się domyślić, że stoczono tu krwawą i zaciętą walkę. I za chwilę to się powtórzy - przed nami stoi dwóch kapłanów i wspierający ich Verbeeg. Jakby tego było mało, od tyłu może zaatakować nas kolejny kapłan wspierany przez Verbeega - zrobi się niezła jatka. Gdy już uporacie się z wrogiem, przeszukajcie pobliskie szafy - znajduje się w nich sporo ksiąg mówiących o historii regionu, a także czar pułapka z czaszek.

Zawracamy do głównej sali. Prawdopodobnie będziecie zmuszeni udać się do miasta (albo rozbić na dworze obóz), by wyleczyć rany i podczas snu zapamiętać nowe czary. Gdy już to zrobicie, udajemy się korytarzem na wschód. Skręcamy na południe, zabijamy kolejnego Verbeega - w beczce znajduje się magiczna mikstura. W komnacie na północy czeka na nas kapłan wspierany przez Verbeega, a schody ochrania pułapka. Do zabicia pozostaje już ostatni Verbeeg i możemy zejść na niższy poziom. Poruszamy się w głąb korytarza. Eliminujemy pierwszego Verbeega i kapłana w komnacie obok. W sąsiedniej sali czekają na nas standardowi przeciwnicy - Verbeeg i kapłan (uwaga na pułapkę). Komnata jest sporych rozmiarów, wychodzi z niej pięć korytarzy. W pierwszym z lewej prowadzącym na północ, w skrzyni odnajdziemy napój. Podążając kolejnym z północnych korytarzy natrafimy na kolejną skrzynię (ma-

giczny miecz), jednak wcześniej musimy się uporać z kapłanem. Korytarz pierwszy z lewej prowadzący na południe również zaprowadzi nas do skrzyni (wcześniej pułapka) - w środku jest trochę złota. Ostatni z korytarzy południowych pozwoli nam dojść do ostatniej już skrzyni (magiczny miecz, napój) bronionej zaciekle przez Verbeega. Teraz możemy podążyć na wschód, głównym z korytarzy. Uwaga jednak na pułapkę. Na końcu korytarza czeka nas trudna batalia - trzy Verbeegi i dwóch kapłanów wspierający ich zmasowanym ogniem. W kolejnej z komnat otwieramy drzwi i skalną dróżką nad przepaścią przechodzimy do kolejnej lokacji.

Przed nami rozpościera się istne pobojowisko. Ciekawe, kto - lub może "co" urządziło taką rzeźnię; na ziemi leżą tylko ciała pokonanych obrońców świątyni. W dalszej części sali znajduje się ołtarz, na którym powinien się znajdować klejnot serca. Niestety, nie ma go tam! Spóźniliśmy się! Przeszukując ciała leżące na podłodze, natkniemy się na zwłoki jednego z kapłanów - kapłana Talonita; przy nich znajdziemy butelkę z dziwnym płynem. Nie radzę go próbować! Nic tu po nas - wychodzimy i wracamy do Kuldahar.

Kuldahar

Tradycyjnie pierwsze kroki kierujemy do druida - on jak zwykle wie najlepiej, co o tej sytuacji można myśleć. Niestety, tym razem nawet on nie będzie miał żadnego pomysłu, ale tylko do czasu, gdy pokażemy mu flaszkę. Z dokładnością polskiego pijaczka (który potrafi nie tylko stwierdzić, z jakiego rocznika jest wino, ale także podać adres meliny, w której je wyprodukowano :-) nasz druid stwierdzi, że składniki potrzebne do przygotowania takiego napoju rosną tylko w jednym miejscu - kompleksie jaskiń o wdzięcznej nazwie Smocze oko. A ponieważ składniki te bardzo krótko zachowują świeżość, oznaczać to musi, że niedawno kapłani Talonita musieli to miejsce odwiedzić. W ten oto sposób dostaniemy punkty doświadczenia za spenetrowanie świątyni zapomnianego boga i nowe zadanie - przeszukać jaskinie Smocze oko. Czeka nas więc kolejna wycieczka. Zanim jednak wyruszycie, odbądźcie standardową rundkę po sklepach, kupcie potrzebną amunicję (i to dość sporo) i lecznicze flaszeczki, sprzedajcie niepotrzebne klamoty itd. Druid powinien zapamiętać czar przywołanie błyskawic (x2) - już niedługo będzie można go wypróbować. Na koniec dobrze się wyśpijcie i rano wyruszamy na kolejną przygodę.

Rozdział drugi

Smocze oko

Przywita nas trzech lodowych trolli - pora wykorzystać zaklęcie przywołanie błyskawic - ma ono iście "piorunujący" efekt ;-). Na zachodzie znajduje się czwarty, na północy piąty - nie powinno być większych kłopotów. Ale nie martwcie się - aby nie było nudno, kłopoty zaraz się zaczną. Wchodzimy do jaskini. I tu przywita nas grupka jaszczurów (te czerwone są o wiele bardziej wytrzymałe i niebezpieczne) - razem sześć sztuk. Może być ciężko, ale nie traćcie głowy - to dopiero początek! Na północy czeka na nas kolejny jaszczur; pojedynczo nie są tacy straszni - kilka strzał i już jest historią. W skrzyniach znajduje się trochę kamieni, czar ochrona przed zwykłymi pociskami, trochę strzał i mikstur. Posuwamy się na wschód, eliminujemy kolejnego jaszczura i odbijamy na północny wschód. Tu będzie kolejne mordobicie - szaman i jego dwóch kolegów nie mają raczej przyjaznych zamiarów. Przy jego zwłokach odnajdziemy znakomitą substancję zapalającą (taka wersja beta koktajlu Mołotowa :-). Dalej na wschodzie kolejna potyczka z szamanem i dwoma jaszczurami - scenariusz identyczny jak przed chwilą. Odbijamy na południe, kładziemy trupem trzy kolejne jaszczury i przechodzimy przez most, likwidując następnego szamana wspieranego przez dwóch kumpli (to już się pomału robi nudne...). W jaskini na południowym wschodzie zabijamy następne trzy jaszczury i odbijamy na północny wschód. Hm, jakoś tu spokojnie, nie wróży to zbyt dobrze. Dojdziemy do komnaty wypełnionej jaszczurami - wśród nich znajduje się fascynujących rozmiarów bydlę - nic dziwnego, że okaże się ono ich królem! Początkowo będzie chciało z nami rozmawiać - jednak nie ma żadnych szans, by jakoś sytuację załagodzić, tak więc do broni, przyjaciele. Będzie to jedna z najtrudniejszych potyczek stoczonych do tej pory. Po ubiciu przeciwników wkraczamy do komnaty, przeszukujemy zwłoki (sporo złota) i plądrujemy ołtarz pod pomnikiem olbrzymiego węża. Przedmioty są najwyższej klasy - magiczny pierścień, drogocenne kamienie, czary przywołanie potwora I (dla maga), wykrycie zła, kula ognia (dla nekromanty). Zawracamy i przechodząc obok mostu kierujemy się na południe. Kolejne starcie z silną grupą jaszczurów (dwóch szamanów i siedmiu wojowników). W jaskini na samym dole odnajdziemy wieśniaków (których jaszczury trzymały jako, hm, zapasy jedzenia) - podziękują nam za uwolnienie i w ten sposób uzyskamy kolejne punkty doświadczenia. Z prawej strony znajduje się wejście do dalszej części jaskini, jednak chwilowo jeszcze się tam nie udamy. Zawracamy do miejsca, w którym zaczynaliśmy - jeśli musicie, wróćcie do miasta i wyleczcie rany (choć szybciej jest rozbić obóz na zewnątrz jaskini), tym razem kierujemy się na południe. Przywita nas szaman - ostatni już w tej części jaskiń jaszczur, wspierany przez żuczka kanoniera. Starajcie się ich likwidować z daleka, nim zbliżą się na odległość, z której mogą atakować gazem - łuki raczej nie wystarczą i potrzebne będzie wsparcie czarów. Na południowym zachodzie czeka na nas jeszcze pięć żuczków - może być nieprzyjemnie. Kierując się dalej na południowy zachód napotkamy nowego przeciwnika - Wraight Spidera (a dokładniej pięć sztuk). Pająaczek odporny jest na standardową broń, jedynie magiczna lub czary mogą zrobić mu jakąś krzywdę. Dodatkowo jego ukąszenia powodują choroby (paladyn dysponuje czarem leczenie choroby, ale ma go tylko jedną dawkę). Warto się jednak z nimi pomęczyć, każdy wart jest bowiem sporo punktów doświadczenia. Zawracamy kawałek i przechodzimy przez most, kierując się na wschód. Kolejny nowy przeciwnik - pająk miecznik - silniejszy od poprzednika, ale również można go w miarę bezstresowo pokonać. Dalej na wschodzie czeka jaszcze dwóch przyjemniaczków - pająki fazowe. Łobuzy są niespotykanie szybkie, a na dodatek potrafią się teleportować! Ugryzienie skutecznie zatruwa organizm nieszczęśnika - jeśli nie macie w plecaku antidotum, już możecie żegnać się z życiem. Zabicie pająka daje dwa tysiące punktów doświadczenia, więc jakoś nam wynagradza nasze męki. Dodatkowo na południu odnajdziemy zwłoki osoby, która nie miała tyle szczęścia co my. Okaże się, że jest to Erevian - elf, którego poznaliśmy w hotelu w Easthaven. Przy jego zwłokach znajdziemy niezły magiczny miecz, zbroję i zapiski - zmarłemu już się nie przydadzą... Leczymy rany, zawracamy i kierujemy się na wschód - do miejsca, w którym jeszcze niedawno uwięzieni byli wieśniacy i gdzie znajduje się wejście do kolejnej części jaskiń. Schodzimy. Przywitają nas dwa czerwone jaszczury, nie powinno być jednak większych problemów z ich pokonaniem. Odbijamy na zachód i przemieszczamy się do końca korytarza - napotkamy cztery jaszczury (w grupach po dwa), a także dwa pająki wspierane przez dwa trolle. Bestie mają paskudną zdolność szybkiego regenerowania się po odniesionych ranach - niby leżą już martwe na podłodze, a wystarczy chwila, by powstały i znowu z furią zaatakowały naszą drużynę! Jedyny sposób na ostateczne zabicie bestii to spalenie ich ciał - najpierw siłą naszego oręża zadajemy im rany, a gdy padną na podłogę - za pomocą magii (płonące dłonie, kula ognia) lub koktajlami Mołotowa ostatecznie palimy wroga. To jedyna metoda, warto wiec, by nasza drużyna dysponowała odpowiednią ilością substancji zapalających (można je znaleźć przy ciałach pokonanych szamanów) lub odpowiednimi zaklęciami (możemy użyć również kwasowej strzały Melfa). W komnacie na północnym zachodzie napotkamy identyczną jak przed chwilą grupę - dwa trolle i dwa pająki - znowu zanosi się na ciężką potyczkę. Odbijamy na południowy wschód, mijamy most (zaraz tu wrócimy) i rozprawiamy się z trzema szamanami (uzupełniając tym samym zapas substancji zapalających). W małej jaskini na wschodzie zabijamy dwa pająki i dzięki temu oswobadzamy grupkę przestraszonych dzieci. Wśród nich znajduje się syn kowala Sheemish (wygląda dość niepozornie, dlatego spróbujcie porozmawiać z każdym z dzieci) - za jego uratowanie dostaniemy sporo punktów doświadczenia. Teraz możemy zawrócić, przejść przez most i udać się dalej na zachód. Kolejna walka - trzy trolle i pająk. Postarajcie się, by trolle padły blisko siebie - dzięki temu będzie można je spalić za pomocą jednego czaru czy też zapalającego pocisku (zawsze to jakaś oszczędność). Idziemy korytarzem na południe i wchodzimy to sporej jaskini. Na wzniesieniu stoi kapłan Talonita - wymachuje zdecydowanie rękami, wykrzykując przy tym dziwne sentencje. Oznaczać to może tylko jedno - kłopoty! Dodatkowo pędzi na nas trzech trolli - coraz mniej zaczyna mi się ta sytuacja podobać! To jeszcze nie koniec problemów. Na wschodzie czeka nas kolejna potyczka - trzy kapłanki Talonita wspierane przez trzy trolle będą stawiać olbrzymi opór. W środku komnaty znajduje się matka Egenia, kapłanka Ilmater porwana z Kuldahar. Podziękuje nam za zabicie wrogich kapłanów i oswobodzenie jej, a także pozostałych wieśniaków. Dodatkowo będziemy mogli wyleczyć u niej nasze rany (a to zdzira - my uratowaliśmy jej życie, a ona każe sobie płacić!) czy też rozbić obóz i poprzez sen uzupełnić stracone punkty życia. Na południowym wschodzie odnajdziemy jaskinię z wieśniakami, którzy mieli być złożeni w ofierze Talonowi. Zawracamy do miejsca, z którego zaczynaliśmy zwiedzanie tego poziomu jaskiń, i tym razem udajemy się na wschód. Dość szybko rozprawiamy się z jaszczurami, trochę trudniej będzie pokonać dwa pająki fazowe. Możemy odbić na południe, ale najpierw zbadamy jaskinie położone na północnym wschodzie (tunel jest dość słabo widoczny). W dość wąskim korytarzu prowadzącym na wschód znajduje się dziewięć żuków kanonierów - starajcie się zabić je z odległości, najlepiej za pomocą jakiegoś silnego, masowego zaklęcia (kula ognia). Tunel odbija na południe, a my wraz z nim. Przed nami jedenaście żuków do pokonania - nie spieszcie się i powolutku eliminujcie ich małe grupki. Na samym końcu znajdziemy zwłoki, a przy nich dwa magiczne przedmioty i trochę złota. Teraz możemy zawrócić, opuścić część jaskiń zamieszkaną przez żuki i odbić na południe. W olbrzymiej jaskini czają się na nas trzy żuki i trzy pająki. Wraz z jaskinią zakręcamy na wschód - dwa trolle i dwa żuki do ubicia; odbijamy na południe i rozprawiamy się z pająkiem i czterema trollami. Teraz, klucząc pomiędzy skałami, zabijamy ostatnie dwa trolle i schodzimy na niższy poziom jaskiń. Z góry uprzedzam, że czeka nas tu kilkanaście niezwykle trudnych potyczek. Zresztą za chwilę sami się o tym przekonacie, albowiem właśnie w naszym kierunku pędzi pierwszy przeciwnik - szkieletowy porucznik. Co ciekawe, będzie on dość rozmowny - szybko odkryjemy, że za tym umarlakiem stoi ktoś o wiele bardziej potężny, a sam szkielet pełni tylko rolę marionetki-kuriera. No, ale dość tej zabawy w zgadywanki - czas pomachać nieco mieczem i pokazać temu "komuś", że nie tak łatwo jest nas wystraszyć. Do szkieletowego porucznika natychmiast przyłączy się grupa sześciu zimnych zmór - są nieco słabsze niż ich kuzyni, których spotkaliśmy w Dolinie cieni, jednak obrażenia również można im zadać jedynie przy użyciu magicznej broni. Po rozbiciu pierwszego oddziału wroga ostrożnie poruszamy się na południe. Kolejna potyczka - pięć zimnych zmór wspieranych przez dwóch łuczników. Na południowym wschodzie kolejne trzy zmory i mała nowość - wybuchowy szkielet! Wystarczy jedna strzała, by go uśmiercić, jednak należy zrobić to z dość dużej odległości, albowiem łobuz bardzo nieprzyjemnie eksploduje, rażąc wszystkich wokół siebie. Na koniec pozostaje jeszcze zabić trzech standardowych łuczników - ich strzały zapalające wyrządzają spore szkody - uważajcie, by przez przypadek nie dosięgły magów. Uff, nareszcie chwila przerwy, by wyleczyć rany i zaczerpnąć powietrza.

Odbijamy na południowy wschód. Natychmiast podejdzie do nas kolejny szkieletowy porucznik. Krótka rozmowa i zaczyna się kolejna jatka. Poruszając się na południe kolejno musimy się rozprawić z trzema, a następnie z dziewięcioma zimnymi zmorami! Dalej na południu czai się następny wybuchowy szkielet wspierany przez dwie zimne zmory. No i wreszcie na koniec siedem zmór - uff, kolejna armia przeciwnika unicestwiona. Kolejny szkieletowy porucznik już jednak do nas pędzi. Po głosie można poznać, iż nasz "nieznajomy" przeciwnik pomału zaczyna się nas obawiać. Ale kolejna walka nas nie minie - unicestwiamy szkielet i eliminujemy dwa wybuchowe szkielety znajdujące się na południu. Odbijamy na zachód - kolejny wybuchowy kolega. Uwaga na dwie pułapki, które znajdują się w pobliżu - będzie ich tu sporo, dlatego od tej pory wszędzie pierwszy powinien wkraczać nasz złodziej i oczyszczać teren z ewentualnych niespodzianek. Na południowym zachodzie kolejna pułapka, a za nią dwa wybuchowe szkielety. Kolejny etap zaliczony, następny szkieletowy porucznik pędzi w naszą stronę. Czwarta z kolei rozmowa zbyt wiele nie zmieniła - znowu za nas przemówi naszą stal. W komnacie na południu znajduje się siedemnaście zimnych zmór (!) i cztery wybuchowe szkielety. Walka nie będzie specjalnie trudna - pamiętajcie tylko, by po kolei lub w małych grupkach wyciągać je z komnaty i spokojnie eliminować w korytarzu. Skręcamy na wschód, rozbrajamy pułapkę i z odległości zabijamy kolejne dwa wybuchowe szkielety. Zaczynamy kolejną rozmowę z wysłannikiem nekromanty. Tym razem wyraźnie czuć jego strach - to znak, że jesteśmy już blisko. Przekraczamy most, kierując się na wschód (kolejna pułapka). Na południowym wschodzie znajduje się wejście do sporej owalnej komnaty. I tu zaczyna się prawdziwa rzeź! Jak nietrudno się domyślić, w komnacie znajduje się nekromanta o wdzięcznym imieniu Presio. Oczywiście nie jest sam - wspiera go grupa dziesięciu zombi i trzy potężne zmory. Jeśli spróbujecie frontalnego ataku, to wróżę waszej drużynie bardzo krótką karierę - Presio dysponuje potężnymi zaklęciami, tu trzeba taktyki! Przy zwłokach nekromanty odnajdziemy trzy magiczne przedmioty. Wkraczamy do sali. W beczce na północny (uwaga na pułapkę) znajdziemy trzy czaszki i napoje magiczne, w szafkach (wcześniej pułapka) po lewej stronie (zabezpieczona pułapką) złoto, czar przyspieszenie, pamiętnik Persia i drogocenne kamienie, a w szafce po prawej stronie - zaklęcia pułapka z czaszek, wampiryczne dotknięcie, zamieszanie, a także magiczny napój. Opuszczamy komnatę i ruszamy na północ - pułapka i trzech zombich do pokonania. Dalej na północy znajduje się kolejna pułapka, a za nią dwaj zombi - zero problemu z ich unicestwieniem. Przemieszczając się na północ rozbrajamy kolejne cztery pułapki, odbijamy na wschód, rozbrajamy kolejne dwie i otwieramy drzwi, zabezpieczone oczywiście kolejną pułapką. Schodzimy na kolej-



ny poziom jaskiń. Na końcu dużej sali spotkamy Albiona. W krótkiej rozmowie dowiemy się o zamieszkującym tę część jaskiń ludzie Eldathynów. Kochają pokój, żyją i pozwalają żyć innym. Hm, trochę to podejrzane, na ale cóż - chwilowo musimy mu uwierzyć (tylko nie próbujcie rozmawiać z Albionem po raz drugi!). W komnacie na północnym zachodzie znajduje się Geebo - bibliotekarz. Możemy zakupić u niego kilka przydatnych zaklęć (np. lodowa zamieć). W pokoju obok ukryta jest biblioteka - niestety, chwilowo nie będziemy mogli tam wejść. Wychodzimy. Otwieramy kolejne drzwi i przemieszczamy się na południowy zachód. W pokoju z prawej strony odnajdziemy Sharrę - możemy u niej odpłatnie wyleczyć rany. Warto z tego skorzystać (bo za chwilę możecie żałować, iż tego nie zrobiliście). W pokoju po lewej nie ma nic ciekawego, a korytarz prowadzący dalej na południe powiedzie nas do zamkniętych drzwi. Zawracamy i udajemy się na północ. W komnacie położonej bardziej na wschód znajdziemy w szafie trzy księgi historyczne, w komnacie obok - kolejne dwie księgi. Na zachodzie znowu natrafimy na zamknięte drzwi. Za pomocą wytrychu otwieramy te prowadzące na południe. W środku spotkamy Marchona, który szybko wyjawi nam prawdę o Eldathynach i ich zamiłowaniu do pokoju! I teraz rozpocznie się prawdziwa jatka! Wraz z Marchonem i jego drużyną musimy wyeliminować wszystkich przeciwników znajdujących się w komnatach - jest ich bardzo dużo i walka będzie niesamowicie ciężka. Nie starajcie się zgrywać bohaterów - kryjcie się za grupą Marchona i spokojnie, z odległości eliminujcie wrogów. Najtrudniejsza będzie pierwsza potyczka - przeciwnicy atakują z dwóch stron - walka stanie się dość chaotyczna, łatwo popełnić jakiś błąd. Gdy pierwsze starcie zakończy się naszym sukcesem, wraz z grupą Marchona przemieszczamy się na południe, do komnaty, którą zamieszkuje uzdrowicielka Sharra. Teraz możemy za pomocą miecza wyrazić niezadowolenie, iż musieliśmy płacić za wyleczenie naszych ran :-). Traktujcie to jako reklamację :-). Bezpośrednio z jej komnaty wchodzimy do sali położonej na północy. Tutaj czeka nas kolejna potyczka z grupą Yuan-ti - wśród nich znajduje się wyższy rytualista. Oczywiście należy go zgładzić - nie jest zbytnio wytrzymały. Szybko przemieszczamy się na południowy wschód. Eliminujemy kolejną grupę gwardzistów Yuan-ti, a w małej salce widzimy wyższego demonologa i kilku kapłanów Yuan-ti. Demonologa należy zgładzić możliwie najszybciej, albowiem potrafi przyzywać potwory. Jeśli damy mu zbyt wiele czasu, to już za chwilę komnata wypełni się trollami, jaszczurami i innymi wesołymi kolesiami. Dopiero teraz, gdy sytuacja jest opanowana i większość przeciwników leży martwa, możemy się zająć przeszukiwaniem sal i ciał naszych ofiar. Proponuję udać się na wschód - ponieważ bibliotekarz nie żyje, możemy wejść do ukrytej biblioteki. W regale odnajdziemy zaklęcia przywołanie potwora i płonąca strzała, a także kilka magicznych napoi. Warto rozejrzeć się za zwłokami Albiona - ma on klucz potrzebny do otworzenia drzwi prowadzących na niższy poziom - a także bibliotekarza Geebo (magiczny przedmiot). W sali, w której urzędował wyższy rytualista, w posągu człowieka węża, znajdziemy trochę złota i magiczny napój, a obok w workach jeszcze dwie mikstury. W drugim pomniku człowieka węża, ustawionym w komnacie na wschodzie, znajduje się kolejne złoto, mikstury i talia kart (mało przydatna - zidentyfikujcie ją i sprzedajcie). Marchon zaproponuje nam, iż będzie ze swoją drużyną czuwał i jeśli chcemy, możemy się zdrzemnąć i zregenerować nasze siły - warto z tego skorzystać.

Idziemy długim korytarzem na południe, a następnie na wschód. Otwieramy drzwi i schodzimy na ostatni już poziom jaskiń Smoczego oka. Spotkamy tutaj dziwną małą dziewczynkę. Jednak nim zdążymy się o niej czegoś więcej dowiedzieć - teleportuje się ona, a my będziemy pozostawieni sami sobie. Ale nie na długo! Idziemy na północ - natychmiast czeka nas potyczka z grupą przeciwników złożoną z dwóch gwardzistów Yuan-ti, kapłana Yuan-ti i dwóch łuczników. Kapłan nie dysponuje zbyt silnymi zaklęciami (w zasadzie to rzuca je tylko raz); największym problemem okażą się łucznicy, którzy z zadziwiającą celnością rażą strzałami. Podążając dalej korytarzem znowu natkniemy się na małą dziewczynkę. Nie wiem, dlaczego, ale budzi ona we mnie przerażenie! No i ten jej głos... Otwieramy drzwi i udajemy się na północ. Uwaga na pułapki (będzie ich dość dużo). W kolejnej z sal musimy pokonać dwóch Yuan-ti, gwardzistę Yuan-ti i kapłana Yuan-ti. Spróbujcie wyciągać ich po kolei z komnaty i eliminować w korytarzu - jednak nie będzie to już takie proste jak kiedyś - potwory są nieco inteligentniejsze od swoich poprzedników i wolą trzymać się w kupie (wiadomo - kupy nikt nie ruszy :-)). W sali na zachodzie czeka jeszcze liczniejsza grupa przeciwników - czterech Yuan-ti, gwardzista Yuan-ti i kapłan Yuan-ti. W skrzyniach na północy (zabezpieczone pułapkami, dodatkowo należy otworzyć je wytrychem) znajdziemy złoto, zaklęcie niewykrywalność, kamienie i magiczny miecz. Regał nie zawiera absolutnie nic, a w skrzyni na południu są: napoje, złoto i naszyjnik. Zawracamy do głównego korytarza i tym razem otwieramy drzwi prowadzące na południowy wschód. W korytarzu czatuje trzech łuczników Yuan-ti. Są tam również dwie pułapki! Otwieramy drzwi prowadzące na południe. I tu czeka nas najtrudniejsza jak do tej pory potyczka. W sali znajduje się wyższy łucznik (stoi w centrum), a osłania go sześciu łuczników Yuan-ti (rozstawionych w rogach sali) i ośmiu Yuan-ti. Wtargnięcie do komnaty i podjęcie otwartej walki oznacza bardzo szybką śmierć. Tu trzeba działać po woli i rozważnie. Przy zwłokach wyższego łucznika znajdziemy magiczny przedmiot, w rozrzuconych po sali workach (trzech): złoto, niezłej jakości strzały i napoje leczące rany. Wracamy na korytarz i kontynuujemy zwiedzanie labiryntu. Po otworzeniu kolejnych drzwi należy rozbroić dwie pułapki, a w pobliżu czeka kolejnych trzech łuczników Yuan-ti. W ich pobliżu znajduje się kolejna pułapka. Odbijamy na południe - do ubicia są Yuan-ti i dwaj nowi przeciwnicy Histachii. Są bardzo mało wytrzymali - wystarczy kilka celnych ciosów. Jednakże do ich zabicia konieczna jest magiczna broń, a prawie każde trafienie Histachii wywołuje choroby (przypominam, że paladyn dysponuje zaklęciem leczenie choroby, a na drugim poziomie jaskiń Smoczego oka znajdziemy matkę Eugenię, która odpłatnie również może nas wyleczyć). Idąc dalej natrafimy na kolejne dwa Histachii wspierane przez Yuan-ti. W małej salce na północy znajduje się ostatni już w tej części labiryntu Histachii wspierany przez dwóch łuczników Yuan-ti. Niestety, w środku nie znajdziemy absolutnie nic wartościowego. Cofamy się kawałek korytarzem. Na północnym wschodzie dwaj Yuan-ti pilnują sali tortur, w regałach znajdziemy zaklęcia zbroja ducha i drzwi przez wymiary. Zdecydowanie zawracamy w kierunku zachodnim i otwieramy drzwi prowadzące na północ.

W pobliżu kolejnych północnych drzwi znajdują się dwie pułapki, jednak my wcześniej wybierzemy te prowadzące na zachód. Dość szybko dojdziemy do komnaty, w której znajduje się pięciu kapłanów Yuan-ti i trzech gwardzistów Yuan-ti. Walka może być ciężka. Przydadzą się czary o masowym działaniu, kilka kul ognia rzuconych w sam środek komnaty również nie zaszkodzi. W fotelu znajdziemy naszyjnik i skórzaną zbroję +2. Zawracamy i otwieramy wrota prowadzące na północ. Rozbrajamy dwie pułapki i skręcamy na wschód. W olbrzymiej sali eliminujemy siedmiu Histachii, dwóch Yuan-ti i dowodzącego całą grupą wyższego baptystę wspieranego dodatkowo przez kolejnych sześciu Histachii. Bądźcie ostrożni - przeciwnicy nie są zbyt silni, ale grupa atakujących Histachii może wywołać w naszej drużynie prawdziwą epidemię choroby! W sali nie ma nic godnego uwagi. Zawracamy i na północ. Grupa trzech gwardzistów Yuan-ti, dwóch kapłanów i trzech łuczników Yuan-ti może sprawić trochę problemów. Uwaga na pułapki, w pobliżu łuczników znajduje się ich aż sześć (czyli konwencjonalny atak z mieczem w ręku odpada - należy wyeliminować przeciwników z odległości). Najpierw otwieramy drzwi prowadzące na północ i wkraczamy do kolejnej sali tortur - muszę przyznać, że robi wrażenie! Naszą agresję możemy wyładować na trzech kapłanach Yuan-ti i dwóch gwardzistach Yuan-ti, którzy pilnują tego okropnego miejsca. Na zachodzie czeka kolejnych trzech Yuan-ti. W skrzyniach znajdziemy wspaniałą magiczną tarczę, magiczną zbroję i trochę standardowego wyposażenia, jakie w każdej skrzyni znajdować się powinno - złoto i mikstury :-). Zawracamy i przygotowujemy się do otworzenia masywnych wrót prowadzących na wschód. Proponuję zapisać stan gry - za chwilę zacznie się piekło. W sali napotkamy naszą dziwną dziewczynkę. Rozmowa nie będzie szczególnie porywająca (jednak możemy się dowiedzieć o jakiejś starej walce, w której ludzie pełnią rolę małych żołnierzyków i której pojąć nie zdołają) i zakończy się mordobiciem, albowiem nie będziemy w stanie odebrać tego, po co tu przyszliśmy - klejnotu serca. Dziewczynka przemieni się w Yxunomei (ech, i jak tu lubić dzieci?) i wraz ze swoją brygadą (trzech Kapłanów Yuan-ti i czterech łuczników) ruszy do ataku. I tak oto zaczyna się chyba jedna z najtrudniejszych bitew, jakie przyszło nam toczyć. Podpowiem, że tym razem należy zacząć od wyeliminowania obstawy i na koniec zająć się naszą "dziewczynką". Za ubicie Yxunomei otrzymamy czterdzieści sześć tysięcy (!) punktów doświadczenia, a przy jej zwłokach odnajdziemy klejnot serca. W ten oto sposób wykonaliśmy kolejne zadanie. Na koniec pozostaje już tylko przeszukać komnatę (4 pułapki) - natrafimy na siedem skrzyń (zaczynając od lewej, co druga zabezpieczona pułapką). W środku to co zwykle - dużo złota, kamieni, mikstur, trochę czaszek i magiczny hełm. I to by było na tyle, opuszczamy jaskinie Smocze oko i wracamy do Kuldahar.

Kuldahar

Na powitanie zaatakuje nas grupa Neoorogów. Nie bójcie się ich wyglądu - w rzeczywistości są o wiele słabsi. Po mieście biega jeszcze kilka tych bestii, spokojnie możemy ich eliminować. Nasze kroki skierujemy do Arundela, by mu oznajmić, iż zdobyliśmy klejnot serca. I tu czeka nas mała niespodzianka - osobnik, który nas przywitał, nie jest naszym druidem! Podziękuje nam za zabicie Yxunomei (podobno zaoszczędziliśmy mu w ten sposób sporo zmartwień), zacznie nam wygrażać, że nasz koniec już jest blisko, a następnie zniknie. Kurczę, cała sytuacja robi się dość skomplikowana! Podążamy na górę schodami. W pokoju odnajdziemy prawdziwego Arundela; niestety jest on wyczerpany i bliski śmierci. Konający druid poprosi nas o udanie się do fortecy oderwana dłoń i odnalezienie Larrela - potężnego elfiego maga, który - jak twierdzi Arundel - będzie w stanie użyć mocy klejnotu serca. Po tych słowach druid umrze. Przy jego zwłokach znajdziemy magiczną pałkę - martwemu już się raczej nie przyda. No i co my mamy teraz począć? Druid był jedyną poinformowaną osobą w mieście! Chyba nie mamy wyboru i musimy udać się na kolejną wycieczkę krajoznawczą. Zanim to jednak uczynimy, proponuję wybrać się na zakupy.

U kowala identyfikujemy magiczne przedmioty, sprzedajemy nieprzydatne wyposażenie i kupujemy naboje do proc, a także strzały. Spotkamy tam również chłopca uratowanego z jaskiń Smoczego oka - Sheemish wręczy nam klucz do skrzyni, w której znajduje się trochę złota, i magiczny młot - mało przydatny, można go bez żalu sprzedać. Na koniec zaopatrujemy się jeszcze w mikstury leczące rany, kupujemy kilka buteleczek antidotum i eliksirów leczących choroby (tak na wszelki wypadek) i wyruszamy na spotkanie przygody.

Rozdział trzeci

Oderwana dłoń

Wchodzimy do fortecy. Jak zwykle czeka nas gorące powitanie i trudny początek - grupa trzech widmowych orków i trzech wspierających ich łuczników spróbuje utrudnić nam życie. Jeśli szybko zareagujecie, zdążycie rzucić kulę ognia w nadbiegających przeciwników i nieźle ich przypiec, co znacznie ułatwi dalszą walkę. Teraz w miarę spokojnie możemy rozejrzeć się po okolicy. Forteca jest poważnie zrujnowana, droga do części pomieszczeń zawalona kawałkami ścian - aby tam dotrzeć, należy przemieszczać się pomiędzy kolejnymi poziomami fortecy. To tyle tytułem wstępu - pora sprawdzić to w praktyce.

Idziemy na południe - uwaga na trzy pułapki, które znajdują się w wąskim przesmyku prowadzącym do kolejnej komnaty. Przed nami kolejna potyczka: trzy kwiczące Gobliny i trzy orki już biegną w naszą stronę. Ogniem artyleryjskim wspiera ich szaman - na szczęście zna on tylko kilka prostych czarów. Z prawej strony znajdują się schody prowadzące na drugi poziom, jednak my udamy się wcześniej na zachód. Dwa Gobliny i łucznik nie stanowią większego problemu - pod stosem zwalonych krzeseł odnajdziemy nieco złota. Podążamy na północny zachód, napotkany ork wezwie posiłki. Z ciemności wyłonią się przeciwnicy, atakując naszą grupę z dwóch stron - razem dziesięć orków, dwa ogry i dwóch szamanów. Przyda się zaklęcie przywołanie potwora czy też zwierza - w ten sposób uda się nam związać siły przeciwnika i prowadzić w miarę wyrównaną walkę. Przy zwłokach jednego z przeciwników odnajdziemy magiczny przedmiot. Na północy musimy się uporać z czterema łucznikami, w beczce odnajdziemy trochę złota i miksturę leczącą rany. Podążamy wciąż przed siebie - kolejna potyczka z trzema łucznikami wspieranymi dodatkowo przez szamana. Pod stołem znajduje się pergamin z czarem uczucie beznadziejności. Na północy znajdziemy przejście do drugiego poziomu fortecy i w tamtym kierunku się udamy (jeśli macie ochotę, możecie udać się na południowy wschód i wyeliminować siedem Goblinów - jednakże nie odnajdziecie tam nic godnego uwagi). Zwiedzanie drugiego poziomu fortecy zaczniemy od udania się do komnaty wschodniej. Początek zapowiada się dość niewinnie, jednak gdy tylko wkroczymy do sali, rozpęta się piekło. Z cienia wyłoni się trzech strzelców wyborowych wspieranych przez dwóch szamanów i dwóch wojowników. Kolejnych sześciu Goblinów znajduje się w pobliżu i za chwilę przybędą wesprzeć swoich kamratów. Walka będzie ciężka, ale opłacalna, albowiem w stosie krzeseł znajdziemy magiczną broń, a w biurku mikstury i zaklęcie animacja martwego. Zawracamy i udajemy się na południe. W komnacie z lewej strony czatuje trzech łuczników wraz z szamanem. W sali znajduje się również wejście na kolejny poziom twierdzy - chwilowo z niego nie skorzystamy. Po prawej stronie znajduje się następne wejście, na trzeci poziom fortecy (schody), jednak my udamy się na południe. Przestraszone Gobliny wezwą na pomoc swoje pieski - na naszą grupę rzuci się dziesięć wilków! Na szczęście nie są zbyt groźne, przy zwłokach jednego z nich znajdziemy magiczny przed-

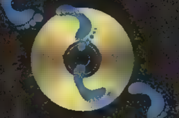
miot. Dalej na południu czeka nas starcie z dwunastoma wojownikami, w biurku jest czar odwaga. Na wschodzie znajduje się czterech strzelców wyborowych (w grupach po dwóch) i schody prowadzące na pierwszy poziom twierdzy. Zawracamy i ścieżką położoną w komnacie na północnym zachodzie wchodzimy na trzeci poziom twierdzy. Idąc na wschód, natrafimy na trzech wojowników i dwóch strzelców wyborowych - może być gorąco. Na południu kolejnych trzech strzelców wyborowych. Dalsza droga na południe jest niemożliwa - kładki zostały zniszczone, a przeskoczyć na drugą stronę nie zdołamy. Aby było jeszcze trudniej, na południu znajduje się pięciu strzelców wyborowych. Podążamy na zachód (cały czas eliminując strzelców wyborowych po drugiej stronie); szybko natrafimy na kolejnych trzech przeciwników - tym razem można ubić ich w sposób standardowy. Pod stertą krzeseł znajduje się magiczny przedmiot, jednak gdy tylko zbliżymy się w to miejsce, natychmiast od tyłu zaatakuje nas grupa wrogów: sześć orków, dwa ogry i dwóch szamanów - bądźcie więc czujni i przygotowani na tę ewentualność. Przy zwłokach jednego z napastników odnajdziemy kolejny magiczny przedmiot. I to by było na tyle - dalsza droga jest zablokowana, musimy zawrócić i zejść na drugi poziom fortecy.

Proponuję rozbić obóz i zregenerować zranione miejsca - później może nie być na to czasu, a czeka nas trudna potyczka. Znowu wspinamy się na trzeci poziom, tym razem korzystając ze schodów znajdujących się na wschodzie. Jesteśmy w miejscu, w którym znajdowała się grupka strzelców wyborowych (którą to w efektowny sposób wystrzelaliśmy). Udajemy się na południowy zachód - uwaga na trzy pułapki! Pod porozrzucanymi krzesłami znajdziemy znakomitą tarczę. Gdy tylko się do niej zbliżymy, zaatakuje nas grupa sześciu opancerzonych szkieletów (bardzo wytrzymali) i ich płonący kolega. Jest on niesamowicie groźny, albowiem kule ognia, którymi miota (maksymalnie trzy), zadają olbrzymie obrażenia. Wielce przydatny okaże się czar ochrona przed ogniem - warto rzucić go przynajmniej na paladyna, który powinien kroczyć przed naszą grupą i przyjmować na siebie ewentualne pociski. Proponuję również wykorzystać fakt, iż szkielety są bardzo wrażliwe na ogień, i zastosować następującą taktykę: przed naszą grupą kroczy chroniony czarem ochrona przed ogniem paladyn, którego zadaniem jest znalezienie i związanie w walce możliwie największej grupy przeciwników (tak, by go otoczyli). W tym samym momencie nasi magowie rzucają w powstałe skupisko czary kula ognia czy też (jeśli przeciwników jest mniej) płonące dłonie. Dwie salwy wystarczą, by położyć wszystkich otaczających nas wrogów. Paladynowi praktycznie nic się nie stanie - leczymy rany i szukamy kolejnych przeciwników. O powodzeniu tej strategii walki przekonacie się już niebawem. Warto pamiętać, że laska, którą znaleźliśmy przy zwłokach Arundela w Kuldahar i którą powinien posiadać nasz druid, pozwala na rzucanie czaru uderzenie płomieni - również wybitnie przydatnego w walce ze szkieletami. Koniec wykładu, czas przejść do praktyki.

Na kolejną potyczkę nie trzeba długo czekać - na południowym wschodzie czeka na nas kolejnych pięć opancerzonych szkieletów wspieranych przez płonącego. Przy odrobinie szczęścia kule ognia, które ten ostatni miota, zadadzą rany jego kolegom - wystarczy dobrze się ustawić. Na wschodzie następnych pięć opancerzonych szkieletów i dwóch nowych przeciwników - szkielety mieczników. Szybkie, wytrzymałe i zabójczo skuteczne w walce w zwarciu - tak można je w dużym skrócie przedstawić. Na północy znajdują się schody na czwarty poziom - jeśli skończyły się wam naboje albo potrzebujecie odpoczynku, proponuję się tam udać (uprzedzam nieco fakty); jeśli wszystko jest OK, to podążamy dalej na wschód i pozbywamy się kolejnych trzech szkieletów. Przed nami drzwi prowadzące na północ - w komnacie czają się cztery szkielety mieczników - sieć+kula ognia powinny znacznie je osłabić. Na zachodzie znajduje się winda (wcześniej trzy pułapki) - możemy zjechać nią na drugi poziom, jednak najpierw przeszukamy salę, która znajduje się dalej na północy. Ostrzegam, że czeka nas trudna, a nawet bardzo trudna potyczka. W sali znajdują się: trzy szkielety mieczników, płonący szkielet i - nowość - dwie krwiożercze dusze i krwiożerczy szkielet. Szczególnie ten ostatni może napsuć nam sporo krwi, albowiem jest odporny na zwykłą broń i o wiele bardziej zabójczy od swoich poprzedników. Zakładam, że ostatnia walka bardzo wyczerpała waszą drużynę, dlatego chwilowo udamy się schodami na czwarty poziom. W komnacie na zachodzie spotkamy Lehlanda. Opowie nam historię o pięciu wieżach i elfach, które je zamieszkiwały. Dodatkowo możemy zakupić u niego wspaniałe pociski do proc i najwyższej jakości strzały. Nie są one tanie, ale warto sypnąć groszem - zwiększy to siłę uderzeniową naszej drużyny. Korzystając z okazji identyfikujemy znalezione przedmioty i sprzedajemy niepotrzebne wyposażenie. Na północnym wschodzie natrafimy na Lethiasa - możemy wysłuchać historii o Sehanine Tower. W sali na północy odnajdziemy stół, w którego szufladzie są mikstury. Na wschodzie znajduje się wejście do pierwszej z wież, dalej na północnym wschodzie w sali odnajdziemy dziewczynkę - Sehriya pozwoli nam na bezpieczny odpoczynek. W stole odnajdziemy kolejne mikstury i zaklęcie stożek zimna (piąty poziom - akurat przyda się naszemu magowi). Na wschodzie znajduje się wejście do drugiej wieży, a na południu sala wypełniona widmami dawnych mieszkańców fortecy. Odbijamy na zachód, mijamy wejście do trzeciej wieży i wchodzimy do sali obok. Napotkany bard Telanis zaśpiewa nam dwie piosenki, a w beczkach w północnej części komnaty odnajdziemy napój leczący rany. Idąc na północ natrafimy na wejście do czwartej wieży. Jednak zanim zwiedzimy którąś z wież, proponuję zejść schodami na dół i zjechać windą na drugi poziom fortecy. Natychmiast atakuje nas komitet powitalny złożony z czterech opancerzonych szkieletów i dusz. Na zachodzie znajduje się zejście na pierwszy poziom warowni, jednak my najpierw udamy się na wschód. Kolejna ciężka walka - czterech opancerzonych i cztery dusze do kasacji. W krzesłach leżących w południowej części sali znajdziemy magiczny miecz. Na północy czeka nas potyczka z kolejnym zestawem 4 + 2, a w sali nie ma absolutnie nic wartościowego! Schodzimy schodami na pierwszy poziom. I tu też na starcie czeka nas potyczka - trzy szkielety mieczników i dusza. Przy jej zwłokach znajdziemy kolejny magiczny przedmiot. W komnacie na wschodzie czai się sześć szkieletów i cztery dusze. Niestety w sali nie ma nic wartościowego - czuję się oszukany! W drugiej z sal znajdziemy magiczną kuszę, jednak najpierw musimy pokonać trzy dusze i sześć szkieletów, które jej pilnują! No i na koniec pozostała ostania północna sala; na szczęście siły wroga są tu nieco mniej liczne - dwa szkielety i dwie dusze. Znajdziemy kawałek popsutej machiny; jak się okaże, już niedługo będzie on nam potrzebny. Wracamy na drugi poziom, windą jedziemy na trzeci, no i wreszcie schodami udajemy się na czwarty. W sklepie identyfikujemy przedmioty, uzupełniamy naboje i strzały. Jeśli musicie, udajcie się na spoczynek.

Następnie kierujemy się do trzeciej wieży (wejście na południu). Na pierwszym poziomie wieży Solonor spotkamy Denainiego. Będziemy mogli usłyszeć opowieść o fatalnych skutkach rzucenia czaru Mythal, który ściągnął zagładę na mieszkańców fortecy. Denaini poprosi nas o unicestwienie wszystkich kapłanów znajdujących na wyższych poziomach wieży - w ten sposób wyświadczymy zabłąkanym duszom przysługę, pozwolimy na ich wieczny odpoczynek. Prócz tego otrzymamy jeszcze jedno [illegible] - odnalezienie beczki ze święconą wodą, która pozwoli na przywrócenie kaplicy dawnego piękna i [illegible]. Wchodzimy na drugi poziom. Natychmiast czeka nas ciężka potyczka - dziewięciu widmowych elfich wojowników i trzech widmowych elfich kleryków sprawi naszej grupie gorące przywitanie. Szybko rzuconą kulą ognia (nim wrogowie zbliżą się do naszej drużyny) znacznie ułatwi dalszą walkę. W biurku znajduje się trochę złota i mikstura, w skrzyni: gem, napój leczący rany i magiczny młot. Wchodzimy na trzeci poziom. Znowu czeka nas jatka - dziesięciu Akolitów, trzech kleryków i kapłan. Tym razem powinno być troszkę łatwiej - mamy nieco więcej czasu na ustawienie szyków, a dotarcie do naszej grupy zajmie wrogom nieco czasu (czyli razimy czarami masowego rażenia). Przy zwłokach kapłana znajdziemy magiczny przedmiot, a w trzech skrzyniach ustawionych w sali kawałek popsutej maszyny, cztery mikstury i zwój z zaklęciem klosz pomniejszej nietykalności. Wchodzimy na poziom czwarty. Otwieramy drzwi i wchodzimy do centrum wieży, z którego można się dostać do kolejnych pięciu pomieszczeń. W pierwszym z lewej znajduje się dwóch elfich Akolitów i kleryk. W skrzyni odnajdziemy miksturę, magiczny pierścień i czar zdjęcie klątwy. W drugiej z komnat, w szafie, znajdują się dwie mikstury i pergamin z zaklęciem zdjęcie paraliżu. Otwieramy trzecie drzwi - w sali, w szafce odnajdziemy napój i czar ochrona przed ogniem. W czwartej komnacie zobaczymy następną szafkę, a w niej kolejną miksturę i czar uderzenie płomieni. W piątej z sal czeka nas ostania potyczka - znowu 2 x Akolita + kleryk. W szafie: czar uderzenie płomieni, magiczny przedmiot i napój, a w skrzyni: zaklęcia odwaga i leczenie poważnych ran, dwie mikstury i beczka ze święconą wodą. Wracamy na pierwszy poziom wieży i rozmawiamy z Denainim. Oddajemy mu beczkę, za co otrzymamy magiczną procę i trochę punktów doświadczenia. Wygląd komnaty zmienił się diametralnie! Doświadczenie uzyskamy również za pokonanie wszystkich przeciwników - niech spoczywają w pokoju. Proponuję odwiedzić sklep, zidentyfikować znalezione przedmioty, kupić naboje i sprzedać nieprzydatne klamoty, które tylko blokują miejsce w naszych plecakach. Jeśli musicie, udajcie się na spoczynek - za chwilę kolejna ciężka walka.

Idziemy zbadać pierwszą z wież (wejście na północy). Pierwszy poziom wieży Corellon wydaje się absolutnie pusty. To tylko pozory, w północnej części komnaty znajduje się elfi oficer. Gdy tylko zbliżymy się do niego, przywoła on swoją armię - ośmiu mieczników, dwóch łuczników i czarodzieja. Pod stertą zwalonych krzeseł odnajdziemy znakomity magiczny łuk. Wchodzimy na drugi poziom. Sytuacja podobna do tej, z którą musieliśmy się uporać przed chwilą - oficer, ośmiu mieczników, dwóch łuczników i dwóch magów do pokonania. Jednak teraz powinno być łatwiej - bronimy się w małej sali, tak więc przeciwnicy mają do nas trudniejszy dostęp. Gdy już uporacie się z pierwszym natarciem przeciwników, ostrożnie wejdźcie do komnaty - do wyeliminowania pozostało jeszcze dwóch magów. W trzech biurkach znajdziemy część popsutej machiny, zaklęcia: elastyczna kula otiluka, zabójcza chmura, kamienna skóra i lodowa lanca, a także złoto i miksturę zapalającą. Wchodzimy na trzeci poziom. Kierujemy się na zachód, szybko eliminując elfiego oficera. W pierwszej z komnat czai się kolejny oficer, jednak nie znajdziemy w niej nic cennego. W drugiej z sal natrafimy na zaklęcie ochrona przed błyskawicami, złoto i napój. Podążając na północ spotkamy następnego z oficerów, a w pobliskiej sali czeka jeszcze dwóch. Tym razem ta walka ma uzasadnienie, albowiem pilnują oni dwóch mikstur i cennego kamienia. Kontynuujemy zwiedzanie - kolejny pokój, kolejny oficer, kolejne przedmioty: magiczny miecz, strzały i mikstura. Z ostatniej z sal zabierzemy zaklęcie zdjęcie klątwy i udamy się na czwarty poziom wieży. Napotkamy tutaj Valestisa, który za życia zajmował się ogrodem. Jak pamiętacie, w wyniku rzucenia zaklęcia Mythal umarły wszystkie żywe organizmy znajdujące się w fortecy, w tym też rośliny. Valestis zleci nam zadanie - dostarczyć mu trochę czystej wody, jakieś nasiona lub przynajmniej jakieś zwierzątko. Dzięki temu będzie mógł przywrócić dawne piękno ogrodu. Zobaczymy, co się da zrobić - może kiedyś podczas naszych wędrówek natrafimy na odpowiednie przedmioty. Opuszczamy wieżę Corellon i tradycyjnie odwiedzamy sklep. Dokonujemy potrzebnych zakupów, udajemy się na odpoczynek i idziemy zbadać wieżę nr 4 (na zachodzie). Niestety, pierwsze piętro wieży Lebelas jest kompletnie zniszczone - nie uda się nam przedostać na wyższy poziom, musimy zawrócić. W ten oto sposób do przeszukania pozostała nam już tylko jedna wieża nr 2; tam też się udamy (na wschód). Na pierwszym poziomie natrafimy na wspaniałą niegdyś wojowniczkę Kaylessę. Opowie nam ona o Astrolabium, które Larrel próbuje bez powodzenia zreperować. Tak się składa, że posiada ona jedną z jego części - taki argument bardzo przydałby się nam w rozmowie z elfim magiem. Jednakże nic za darmo - najpierw musimy udowodnić Kaylessie naszą klasę i zgładzić widma elfich wojowników, które znajdują się na wyższych poziomach wieży. Dzięki temu umrą tak jak umrzeć powinni - z honorem na polu bitwy. Cóż, chyba nie mamy większego wyboru. Idziemy na górę. Na drugim poziomie wieży Sheverash czeka nas niezwykle ciężka walka - ośmiu łuczników natychmiast rozpocznie obstrzał, a czterech mieczników skutecznie zablokuje nam drogę. Uwaga na naszych magów - wystarczy kilka zabłąkanych strzał, by pozbawić ich życia. Po walce leczymy rany i udajemy się na wyższy poziom. Tu walka jest równie trudna - siedmiu łuczników i czterech mieczników na "dzień dobry". W biurkach znajdziemy strzały, złoto i kamień, a także zaklęcie płonąca krew Bettyna. Na zachodzie znajduje się przejście do kolejnej wieży, jednakże my najpierw udamy się schodami na czwarty poziom. Jesteśmy na dachu, przed nami trzy komnaty. Otwieramy pierwszą z lewej - natychmiast w naszym kierunku ruszą trzy pająki, a z pobliskich komnat wyłonią się kolejne cztery. W biurku odnajdziemy księgę i trochę złota. Wracamy na dół do Kaylessy. Nasza drużyna zyska punkty doświadczenia za wykonanie zadania, jednak to jeszcze nie koniec walki! Kaylessa postanowi dołączyć do swojej nieżywej już armii i zaatakuje naszą drużynę. Cóż w takiej sytuacji nie mamy wyboru, chociaż szkoda tak sympatycznej osoby. Przy jej zwłokach znajdziemy ostatnią z części zepsutej machiny (razem mamy już cztery), magiczny łuk i buty. Wracamy na trzeci poziom i korzystamy z przejścia do kolejnej wieży (wcześniej jednak warto wrócić do sklepu i załatwić standardowe transakcje). W przejściu pomiędzy wieżami natrafimy na kilku przeciwników - trzech mieczników, dwóch łuczników, kapłana i maga. Kilka kul ognia powinno załatwić sprawę szybko i bezboleśnie (przynajmniej dla nas). W ten oto sposób udało się nam dotrzeć na drugi poziom wieży Lebelas. Otwieramy drzwi i po pokonaniu kleryka, dwóch mieczników i maga wkraczamy do centrum wieży. Do przeszukania mamy pięć pokoi - zaczynamy od lewej strony. W pierwszym nie ma nic wartościowego (możecie spróbować ukraść np. łóżko, jednak ciężko będzie znaleźć na nie kupca ;)). W drugim pokoju, w biurku, natrafimy na miksturę i czary: lepsza niewidzialność oraz większe przekleństwo. W trzeciej z komnat mag z furią będzie bronił biurka zawierającego złoto, napój, magiczny sztylet i pamiętnik Evayny. W czwartym pokoju również przebywa mag - ten jednak pilnuje jedynie łóżka ;). W ostatnim znajdziemy kolejne dobrze wyposażone biurko - dwie mik



stury i czar ochrona przed normalnymi pociskami. Schodami udajemy się na trzecie piętro. Trafiliśmy do biblioteki zarządzanej przez Custhantosa. Dysponuje on całkiem pokaźnym zbiorem - warto przeczytać część pozycji, a już koniecznie księgę Mythals. Jak się niedługo przekonacie, ma ona sporą wartość. Wchodzimy na ostatnie piętro. Nareszcie dotarliśmy do Larrela; niestety nie da się z nim logicznie porozmawiać, biedak bredzi coś w amoku. Za to można nawiązać rozmowę z Gelarithem. Ofiarowujemy mu cztery części Astrolabium, które ten bez powodzenia stara się naprawić (zyskamy sporo punktów doświadczenia). Gdy machina znowu zacznie działać, będziemy mogli rozpocząć rozmowę z Larrelem. Dajemy mu klejnot serca - Arundel miał rację, elfi mag rzeczywiście dysponuje odpowiednią wiedzą, by go użyć. Naszym oczom ukaże się lokacja, w której tkwi źródło naszych problemów - zamieszkana niegdyś przez krasnoludy głębia Dorna. Na koniec warto przekazać Larrelowi pamiętnik jego córki Evainy - uzyskamy w ten sposób kolejne punkty doświadczenia (jednak nie naciskajcie na elfa, by opowiedział wam jej historię - pewne wspomnienia są zbyt bolesne). Na koniec Larrel zaproponuje teleportowanie nas do głębi Dorna. Lepiej jednak poprosić go o teleport do Kuldahar - mamy tam kilka spraw do załatwienia.

Kuldahar

Najpierw proponuję udać się do maga Orricka. O ile pamiętacie, prowadzi on badania nad historią elfów i ich magią. Dajemy mu księgę Mythals, którą dostaliśmy w oderwanej dłoni. Okazuje się, że trafiliśmy w dziesiątkę - tej księgi Orrick poszukiwał całe życie. Wdzięczny czarownik ofiaruje nam magiczny przedmiot, a drużyna zyska kolejne punkty doświadczenia. Korzystając z okazji, możemy kupić kolejne zaklęcia (przydatne mogą być rozproszenie magii i spowolnienie). Na koniec koniecznie należy wybrać się na zakupy, sprzedać nieprzydatne przedmioty (przyda się sporo miejsca w plecakach na łupy, które niedługo zdobędziemy), kupić bardzo dużo strzał i kamieni (bo później nie będzie takiej możliwości). Część gotówki (a powinniście mieć jej dość dużo) proponuję zainwestować w napoje leczące rany i zwoje z czarem ożywienie martwego (do nabycia w każdej dobrej świątyni :-)). Tak przygotowani możemy wyruszyć na spotkanie przeznaczenia.

Rozdział czwarty

Głębia Dorna

Idąc na zachód, natrafimy na trzy Neoorogi. Walka z nimi to czyta przyjemność! Na północy znajduje się jeszcze czterech kandydatów do szybkiej i bolesnej śmierci, a także jaskinia, którą oczywiście za chwilę zwiedzimy. Kurczę, jak tu ciemno! Łatwo przegapić ścieżkę prowadzącą na wschód, a właśnie nią musimy pójść. Marsz będzie przebiegał bez zakłóceń i dość szybko ujrzymy wejście do małej groty. W środku przebywa sześć Orogów; walka nie będzie trudna, jednak w środku nie ma nic godnego uwagi. Dalej kierujemy się na wschód, aż naszym oczom ukaże się mały budynek. Zanim jednak wejdziecie do środka, proponuję zlikwidować pięciu niebieskich Mykonidów (kolejni dość słabi przeciwnicy) znajdujących się na południu (dzieli nas od nich przepaść, ale nie powstrzyma ona strzał, które za chwilę wylecą z naszych łuków). W chacie napotkamy Bandotha - nie jest on zbytnio rozmowny (lepiej go nie denerwować), ale jeśli dobrze z nim porozmawiacie, to zleci on naszej drużynie zadanie do wykonania - zdobycie buteleczki z ekstraktem. W zamian alchemik udzieli nam informacji, jak dostać się do niższych poziomów jaskiń. Zawracamy i udajemy się maksymalnie na zachód, w pobliże miejsca, z którego zaczynaliśmy, i tym razem kierujemy się na południe. Schodzimy z góry, a następnie odbijamy na wschód - po drodze napotkamy sześciu niebieskih Mykonidów, jednak i tym razem nie powinno być problemów z ich zlikwidowaniem. Znów powinniśmy dojść do wejścia do małej jaskini, tym razem zamieszkanej przez orki (trzech wojowników i trzech łuczników) - i znowu w środku nie natrafimy na nic godnego uwagi. Opuszczamy grotę i odbijamy na południe. Nareszcie trafiliśmy na godnych nas rywali - Etinów i to aż na trzy egzemplarze. Są oni niezwykle wytrzymali (ok. 80 punktów życia), ich wygląd może napawać grozą, a ciosy są niezwykle mocne. Jednak trafiają oni dość rzadko i jeśli wesprzemy naszych wojowników kilkoma zaklęciami ofensywnymi, to z ubiciem bestii nie będzie większego problemu. Znajdujemy się w miejscu, które ukazało się w klejnocie serca - w oderwanej dłoni; przed nami olbrzymi pomnik elfa i krasnoluda siedzących na podwójnym tronie. Trzeba przyznać, iż robi on wrażenie! Udajemy się na południe. Na wschodzie znajduje się przejście do dalszej części jaskiń, a na południu zwalony most (wcześniej należy pokonać Etina). Korzystając z tego, że jesteśmy na wzniesieniu, możemy komfortowo wystrzelać kolejnego Etina przebywającego na zachodzie, poniżej nas. Zawsze to jakieś ułatwienie. Zawracamy do miejsca, w którym stoi pomnik, i tym razem udajemy się na zachód. Ubijamy kolejnego Etina, odbijamy na południe, rozprawiamy się z ośmioma niebieskimi Mykonidami (to już ostatni przedstawiciele tego ciekawego gatunku) i idąc na wschód trafiamy na wejście do ostatniej jaskini w tym regionie. Wchodzimy do głównej pieczary i natychmiast rozpoczynamy walkę. Grupa czterech Etinów może stanowić małe zagrożenie. Przy szkielecie znajdującym się w centrum jaskini odnajdziemy pojemniczek z ekstraktem. Oczywiście zabieramy go i szybko biegniemy do Banotha pochwalić się znaleziskiem. Za wykonanie zadania otrzymamy kolejne punkty doświadczenia i dowiemy się o ukrytych drzwiach, znajdujących się na kolejnym poziomie i prowadzących do niższych partii labiryntu. Dodatkowo będziemy mogli kupić czary (przydatne jest zaklęcie przywołanie cieni) i magiczne mikstury (warto kupić te, które leczą rany). Wychodzimy, zawracamy i mostem prowadzącym na wschód przechodzimy do kolejnej planszy (wcześniej warto wypocząć i opatrzyć rany - można to bezpiecznie zrobić w którejś z napotkanych jaskiń). Kierujemy się na północ. Już po przejściu kilku metrów czeka nas niezwykle ciężka potyczka. W naszym kierunku biegnie dwóch Drow Mieczników, tuż obok naszej grupy wyłonią się dwa pająki fazowe, a na północy czai się grupa ośmiu łuczników wspieranych przez dwóch magów i czterech Orogów. Walka będzie ciężka, dlatego trzeba ją mądrze rozplanować pod względem taktycznym. Warto przeszukać zwłoki naszych ofiar - magowie wyposażeni byli w magiczne sztylety, a miecznicy w magiczne miecze (wprawdzie dość marne, ale zawsze możemy je sprzedać). Opatrujemy nasze rany i udajemy się na wschód, aby zmierzyć się z bandą Orogów. Sześć bestii plus herszt i wspierający ich dwaj łucznicy nie powinni stanowić większego problemu, tym bardziej że nie trzeba walczyć z wszystkimi jednocześnie - można wyciągać z sali i eliminować małe grupki. W kolejnej z sal na północy ubić musimy kolejnych dwóch Orogów. W komnacie na północnym wschodzie czeka nas tym razem niezwykle trudna walka. Przeciwników jest tylko pięciu - mag, dwóch Drow Mieczników i dwóch nowych przeciwników - Drow Strażnicy. Szczególnie ci ostatni mogą doprowadzić nas do furii, albowiem są niezwykle odporni na magię, superwytrzymali i do tego niezwykle zabójczy (z kusz rażą niczym błyskawice) Dobrze, że mają mało amunicji, jednakże w walce mieczem radzą sobie równie dobrze. Przy zwłokach pokonanych odnajdziemy dwie magiczne zbroje, cztery magiczne miecze i magiczny sztylet. Dodatkowo w komnacie leży magiczny topór (świetny do walki z umarlakami wszelkiego rodzaju), niezwykle szybka kusza i znakomita zbroja +2.

Odbijamy na zachód, eliminujemy kolejnych pięciu Orogów pod dowództwem herszta i wkraczamy do małej salki. Możemy udać się na północ, jednakże najpierw idziemy na zachód. Kolejna walka - dwóch generałów i dwóch Orogów nie stanowi większego problemu. Kłopoty czekają jednak w sali na północny - znowu niezwykle ciężka potyczka z grupą Drow Mieczników (trzech) i Drow Strażników (dwóch). Przy zwłokach standardowo magiczne wyposażenie. Przed nami zejście do kolejnych jaskiń, jednak zanim się tam udamy, proponuję zawrócić i zwiedzić ostatnią komnatę znajdującą się na zachodzie. W sali znajduje się czterech Orogów, herszt, czterech łuczników i kolejnych trzech Orogów. Walka stosunkowo łatwa - przydadzą się kolejne punkty doświadczenia. Teraz możemy wrócić do poprzedniej sali i zejść do kolejnej jaskini. Idąc na zachód, szybko natrafimy na paskudną bestię. Na szczęście jej charakter jest odmienny - to Saablic Tan, mistrz transformacji. Da on nam zadanie do wykonania - zabić przywódcę Orogów i zabrać jego odznakę. Znając siłę Orogów (a raczej ich słabość), nie powinno to być zbyt trudne. Do wyboru mamy trzy drogi - pierwsza, ta na zachód, prowadzi do pustej groty - nic ciekawego. My udamy się na południowy zachód. Trzech Etinów, którzy zagrodzą nam drogę, sprawi nam nieco trudności, ale jakoś powinniśmy sobie poradzić. Na południu, przy zwłokach, odnajdziemy magiczną halabardę i dziennik kelabaka. Zawracamy i w najbliższej jaskini odbijamy ponownie na południe. Przed nami siedmiu Orogów, warto posłać w ich kierunku paladyna (pamiętajcie o zaklęciu ochrona przed ogniem), by związał ich w walce, i rzucić w tłum kilka kul ognia - efekt natychmiastowy. Odbijamy na wschód i znowu na południe, po drodze eliminujemy kolejnych czterech Orogów. Korytarz doprowadzi nas do małej jaskini; przebywa w niej ten, którego szukamy - przywódca Orogów, Krilag. On również nie jest zbyt groźny - wystarczy kilka zaklęć i celnych uderzeń. Przy jego zwłokach znajdziemy odznakę, magiczny miecz i list. Prócz tego w sali znajduje się jeszcze czterech Orogów - bułka z masłem. Wracamy do Saablica. Drużyna zyska kolejne punkty doświadczenia, a wdzięczny Saablic udzieli nam informacji, że musimy zdobyć jeszcze pięć podobnych odznak. Do czego nam one będą potrzebne, tego nie zdążymy się już dowiedzieć. Idziemy na wschód i wracamy do poprzedniego poziomu.

Kierujemy się na wschód i wchodzimy do ostatniej niezbadanej komnaty, znajdującej się na północy. W sali stoi olbrzymi stół - koniecznie bardzo dobrze się mu przyjrzyjcie i zapamiętajcie symbole! Na północy są ukryte drzwi, o których mówił Bandoth. Oczywiście wchodzimy. Znajdujemy się w przestronnej sali w kształcie koła. Nie ruszajcie się z miejsca - sala naszpikowana jest niewykrywalnymi pułapkami! Na podłodze narysowano olbrzymie koło (dokładnie kilka kół w jednym) - wejście do niego równa się śmierć. Dobrze się mu przyjrzyjcie - czy coś wam ono przypomina? Oczywiście! Stół w sali obok! Aby otworzyć kolejne tajemne przejście, musimy ustać na odpowiednich symbolach (są narysowane na stole). Po usłyszeniu "klik" wychodzimy poza koło i stajemy na kolejnym symbolu. Na koniec wracamy do wcześniejszej sali (tej ze stołem). Pociągamy młot figury znajdującej się z prawej strony i wracamy do sali z kołem. W jego centrum otworzyło się zejście na niższy poziom - nie ma na co czekać - schodzimy! Przy zwłokach znajdziemy list (uwaga na pułapkę, która znajduje się tuż obok!) i, zbyt długo się nie zatrzymując, przechodzimy do sali obok. Wchodzimy po schodach i natrafiamy na ducha! Nie bójcie się, jest z Norlinor ma przyjazne zamiary. Był on kapłanem Moridina i zginął w tej świątyni przed wieloma laty. Będziemy mogli u niego wyleczyć rany, a także dostaniemy zadanie - zabić nekromantę Terikana, który opanował podziemia i otoczył się armią umarłych, zakłócając tym samym ich wieczny odpoczynek. Nie będzie to zadanie proste - albowiem nie wystarczy pokonać jego cielesnego odpowiednika. Musimy odnaleźć i zniszczyć pojemnik, w którym nekromanta umieścił swoją duszę. Przed nami znajdują się trzy wyjścia - gdy będziecie gotowi do potyczki, wybieramy środkowe. Mamy przed sobą całą hordę przeciwników! Siedem Ghuli, trzy Ghasty, trzy zmory i trzech szkieletowych łuczników. Na szczęście nie są oni zbyt wytrzymali - jedna lub dwie kule ognia powinny załatwić sprawę. Z lewej strony znajdują się dwie pułapki, z prawej jedna. W sześciu sarkofagach w komnacie odnajdziemy cztery magiczne przedmioty. Odbijamy na zachód, eliminujemy sześć opancerzonych szkieletów i schodami udajemy się na górę. Znajdziemy tu osiem sarkofagów (trzy zabezpieczone pułapką, dodatkowo jeszcze jedna pułapka broni do nich dojścia), w których kryją się kolejne trzy magiczne przedmioty. Na północy stoją kolejne trzy sarkofagi (dwie pułapki), a w nich następne dwa magiczne przedmioty. To się nazywa dobre polowanie! Przedmioty, które tu znaleźliśmy, są naprawdę najwyższej klasy. Zawracamy i kierując się na północ po schodach wchodzimy do głównej sali. Tu czeka nas kolejna potyczka z grupą umarlaków, jednak teraz będzie trudnej, albowiem jest wśród nich nekromanta (a teraz to już raczej Liszy), który co chwila będzie przyzywał kolejne trupie oddziały. Nie ma sensu z nim walczyć, albowiem nie można go zabić (tzn. można, ale za chwilę znowu się odradza!). Należy się zająć zwalczaniem przeciwników, a w tym czasie jeden z naszych bohaterów powinien penetrować sarkofagi znajdujące się w dalszej części komnaty (uwaga, z lewej strony znajduje się jedna pułapka). Musimy odnaleźć klucz Terikona, który pozwoli otworzyć drzwi znajdujące się na końcu sali i prowadzące do holu bohaterów. Gdy tylko zdobędziemy klucz, przerywamy nierówną walkę i ignorując wrogów przedostajemy się całą drużyną do drzwi, po czym schodzimy na niższy poziom. Znajdujemy się w długim korytarzu, z którego można się dostać do kilkunastu sal. Powoli i z rozwagą należy je wszystkie przeszukać - w którymś sarkofagu powinno być naczynie zawierające duszę Terikona. W sali pierwszej z lewej strony, w sarkofagu, znajdziemy następny magiczny przedmiot. W krypcie z prawej, w skrytce (zabezpieczona pułapką), odnajdziemy kolejną magiczną broń. Podążamy do przodu. Salę drugą z lewej strony zamieszkuje większa mumia (i to bardzo potężna, jej zabicie jest warte osiem tysięcy punktów doświadczenia - przypominam, że można ją zranić tylko magiczną bronią), a w sarkofagu kryje się kolejny magiczny przedmiot. Sala druga z prawej zawiera dwie mikstury, magiczny przedmiot i czar przywołanie potwora III. W trzeciej krypcie z lewej natrafimy na dziennik Reznatha. W sali trzeciej z prawej (uwaga na pułapkę) znajduje się sarkofag zawierający kolejny magiczny przedmiot (pamiętacie, jak w wyruszając z Kuldahar mówiłem, aby zrobić dużo miejsca w plecakach, bo znajdziemy sporo łupów?). W czwartej z lewej, w sarkofagu (pułapka), natrafimy na dziennik Terikona, zaklęcia antymagiczna muszla, dominacja i chaos. W skrytce obok (pułapka) natrafimy na pojemnik z duszą Liszego. Teraz wystarczy zanieść ją do sali, w której już byliśmy - drugiej z prawej - by zakończyć tym razem na zawsze plugawe życie nielubianego przez nikogo Licha Terikana. Wracamy do przeszukiwania sal - W czwartej z prawej odnajdziemy kolejny pamiętnik Evayne, z którego dowiemy się prawdy o losach konfliktu elfów i krasnoludów. Komnaty piąta z lewej i piąta z prawej strony nie zawierają nic godnego uwagi. Przed nami znajdują się ma-

sywne wrota - są one jednak zamknięte, a my chwilowo nie mamy klucza. Wracamy do poprzedniej lokacji (jeśli nie przeszukaliście wszystkich sarkofagów, możecie to teraz bezproblemowo uczynić), a stamtąd udajemy się do sali, w której przebywa Narlinor. Podziękuje nam za zabicie Liszego, dzięki czemu kuźnia znowu zaczęła działać. Zdobędziemy kolejne punkty doświadczenia, a w piecu odnajdziemy magiczną broń i klucz. Leczymy rany i wracamy do holu bohaterów. Teraz pozostaje nam rozprawić się z dwoma potężnymi szkieletami (nie radzę ich lekceważyć, są naprawdę zabójcze) i możemy otworzyć drzwi, które zaprowadzą naszych bohaterów do kolejnej lokacji.

Rozdział piąty

Lodowiec Wyrmtooth

Już na samym początku jesteśmy atakowani przez dwa lodowe trolle i ich śnieżnego kuzyna. O ile ci lodowi nie stwarzają większego problemu, to śnieżny troll może sprawić nieco trudności - tym bardziej, że, podobnie jak jego kuzyni, których napotkaliśmy w jaskiniach Smoczego oka, bydlak potrafi szybko regenerować zranione miejsca i jedynym sposobem na jego ostateczne dobicie jest ogień. Podążając na południe, natrafimy na kolejne dwa lodowe trolla, a zapuszczając się jeszcze dalej - na trzy lodowe i dwa śnieżne. Nie możemy się udać na zachód - wiszący most jest w tragicznym stanie i w każdej chwili może runąć. Odbijamy na wschód i znów czeka nas potyczka - z dwoma trollami, a także wspierającym ich Etinem (hm, tak się zastanawiam, co ten bydlak tu robi). Na północy znajduje się wejście do mauzoleum, jednak nasza drużyna najpierw wybierze się na północny wschód. Drogę blokuje nam jeden lodowy troll, a gdy odbijemy na północ, będziemy musieli pokonać jeszcze jego trzech śnieżnych kolegów. Przed nami znajduje się wyjście na przełęcz i tam się właśnie wybierzemy. Drzwi do jaskini znajdujące się z na północy są zamknięte (i z tej strony nie da się ich otworzyć), a na południu jest wejście prowadzące do niższych poziomów głębi Dorna - udamy się tam innym razem. Kierując się na północy wschód, dotrzemy do głównego szlaku i będziemy mogli się po raz kolejny udać do warowni oderwana dłoń.

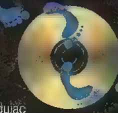
Oderwana dłoń

Szybko biegniemy na czwarte piętro twierdzy i u sklepikarza identyfikujemy, a następnie sprzedajemy niepotrzebne nam przedmioty. Po pomyślnym przeprowadzeniu wszystkich transakcji udajemy się do Larrela (tak jak ostatnio to robiliśmy, przez wschodnią wieżę) i oddajemy mu drugi pamiętnik Evayne - nasza drużyna zyska sporo punktów doświadczenia. Na koniec prosimy elfa o teleport do głębi Dorna (jeśli musicie odwiedzić świątynię, to proponuję teleportować się do Kuldahar), a stamtąd idziemy na lodowiec Wyrmtooth (wcześniej wypadałoby rozbić gdzieś obóz i wyleczyć rany).

Lodowiec Wyrmtooth

Jesteśmy ponownie na przełęczy. Korzystając z przejścia znajdującego się po lewej stronie, przemieszczamy się do lokacji z mauzoleum. Pora zbadać pozostałą część okolicy; kierujemy się na północny zachód. Czeka nas potyczka z naszymi znajomymi misiami, już pomału za nimi tęskniłem :-). Trzej Yeti i ich nowi kompani - lodowcowi Yeti (trzech) proszą się o unicestwienie. Znowu możemy zabrać ich skóry, może jednak uda się nam otworzyć ten sklep z futrami :-). Jesteśmy na dachu mauzoleum - prawda, że ładny stąd widok? W południowo-zachodniej części czeka na nas przywódca Yeti, a na zachodzie jeszcze trzy misie - i znowu mamy pełno futerek. Udajemy się na dół i wchodzimy do mauzoleum. Strażnik zaprowadzi nas do swojego przywódcy - Kerisha. Weźmie nas on za szpiegów przysłanych tutaj, by go sprawdzić. Kto wie, czy ta pomyłka nie uratowała nam właśnie życia? Po dłuższej rozmowie możemy dowiedzieć się o buncie niewolników. Z tego właśnie powodu dostaniemy żadanie - znaleźć przywódcę niewolników, który spowodował rewoltę, i zgładzić go. Prawym bohaterom (a takimi bez wątpienia jesteśmy) nie wypada przyjąć takiego zlecenia, jednak możemy się zgodzić, by później oszukać Kerisha. Dzięki uprzejmości przywódcy lodowych salamander będziemy mogli zwiedzić mauzoleum. Zalecam jednak ostrożność - salamandry otoczone są aurą zimna i zbliżenie się do nich powoduje znaczne obrażenia! Całą drużynę ustawiamy w jakimś bezpiecznym miejscu, a na zwiady wysyłamy tylko jednego przedstawiciela i manewrujemy nim tak, by nie przechodzić w pobliżu salamander. Na północnym zachodzie znajduje się pokój przypominający kotłownię, w pobliżu leżą ciała zabitych, a salamandry wyraźnie trzymają się od niego z daleka - chyba ciepło źle na nie wpływa. W sali na zachodzie natrafimy na kryjącą się w cieniu Verę. Nie jest ona zbyt ufna ani rozmowna, poprosi nas jednak o pomoc w uwolnieniu niewolników. Zawracając wypada porozmawiać z najbliższą salamandrą, która domyśla się, że jakiś osobnik przebywa w pokoju obok. Oczywiście nie wydamy Very, uparcie twierdząc, że właśnie stamtąd wracamy i nie ma tam zupełnie nic podejrzanego. W ten sposób zyskamy kolejne punkty doświadczenia. Na koniec pozostaje zbadać pozostałe komnaty (by poznać rozmieszczenie salamander, wilków i trolli) i opuścić mauzoleum. Idziemy na wschód i odbijamy na południe - trzy śnieżne trolle do ubicia. Dalej na południu kolejne dwa trolle i kolejne dwa na zachodzie. Przed nami wejście do podziemi mauzoleum - wchodzimy. W przedsionku natrafimy na troje drzwi - te środkowe są zamknięte potężną kratą. Te z lewej, a także te z prawej prowadzą do tej samej komnaty, tak więc jest bez różnicy, które z nich wybierzecie. Znaleźliśmy się w sali, w której zgrupowani są niewolnicy. Na wschodzie znajduje się Gareth (facet w zielonym ubranku), który opowie nam historię wielkiej ucieczki. Warto na chwilę przerwać jego historię i oznajmić, że widzieliśmy Verę - da nam to kolejne punkty doświadczenia. Zrozpaczony Gareth poprosi nas o pomoc - drzwi pozwalające opuścić mauzoleum i przedostać się na przełęcz są zamknięte (to te, które znajdują się w przedsionku), a klucz do nich posiada sam Kerish. Cóż, bohaterom nie wypada odmówić, tak więc zobowiązujemy się ten klucz zdobyć. W stole znajdziemy list do Kerisha, z którego dowiemy się kilku przydatnych rzeczy, dzięki czemu będziemy mogli wprowadzić w błąd przywódcę salamander. Na koniec warto się udać do zachodniej części sali, gdzie przebywa Soth. Od niego otrzymamy księgę zawierającą tajniki inżynierii, która pozwoli nam naprawić most. Dzięki temu zdobędziemy również punkty doświadczenia. Teraz możemy skorzystać ze schodów, które znajdują się w centrum komnaty, i wejść na główny poziom mauzoleum. Powinniśmy udać się do Very i poinformować ją o naszym spotkaniu z Garethem, a następnie skierować się do Kerisha. Klucz można uzyskać bez walki - wystarczy przekonać władcę salamander, że skoro powierzył nam to zadanie, teraz musi być konsekwentny i całkowicie nam zaufać. Oczywiście zdobyty w ten sposób klucz ofiarowujemy Garethowi i pozwalamy niewolnikom opuścić mauzoleum. Oj, salamandry nie będą z tego zadowolone! Czas powrócić na górę i zmierzyć się z nimi. Pierwsze starcie będzie dość ciężkie, szybko ustawcie się we wschodniej części komnaty i stamtąd odpierajcie ataki przeciwników. Najbardziej przydatnym zaklęciem będzie przywołanie żywiołaka ognia, którym dysponuje nasz druid. Przybyły potwór w ciągu jednej chwili potrafi roznieść w pył naszych nieprzyjaciół! Gdy wygramy pierwsze starcie i zapanuje chwilowy spokój, szybko opatrujemy nasze rany i podejmujemy decyzję, co dalej. Możemy kontynuować walkę lub też spokojnie się wycofać. Niezależnie od tego, którą wersję wybierzecie, wcześniej należy posłać złodzieja (ukrywającego się w cieniu, tak by przeciwnicy go nie widzieli) do Very i poinformować ją, że niewolnicy są wolni i może ona bezpiecznie opuścić mauzoleum. W ten sposób oprócz jej wdzięczności zyskamy kolejne punkty doświadczenia. Jeśli dość macie walki, to opuszczamy mauzoleum, jednak jeśli wasza drużyna trzyma się całkiem nieźle, a do tego dysponujecie czarem wezwanie żywiołaka ognia (lub ten ostatnio wezwany ma się jeszcze całkiem dobrze), proponuję kontynuować walkę! Zdobędziemy w ten sposób olbrzymie ilości doświadczenia, klejnotów i cennych skór wilków. Dzięki żywiołakowi potyczki będą banalnie proste - prowadzimy go przed naszą grupą i gdy tylko pojawi się jakiś przeciwnik, atakujemy. Wróg rzuci się na naszego żywiołaka, a my spokojnie będziemy mogli razić go z odległości. Przy zwłokach Kerisha znajdziemy dwa magiczne przedmioty i to najwyższej klasy. Na koniec warto jeszcze wspomnieć o pomieszczeniu przypominającym kotłownię i znajdującym się na północy - do niego nie wejdzie żaden przeciwnik, tak więc spokojnie możemy w nim rozbić obóz i odpocząć. Po wyeliminowaniu wszystkich wrogów z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku opuszczamy mauzoleum.

Kierujemy się na zachód, dzięki księdze reperujemy wiszący most (kolejne punkty doświadczenia), przechodzimy na drugą stronę i wchodzimy do jaskini. Początek dość trudny - podąża w naszym kierunku pięć zimowych wilków. Warto użyć silnej magii ofensywnej, bo dłuższa walka naraża nas na poważne rany wywołane czarem kokon zimna, jaki te sympatyczne pieski rozpylają. Na zachodzie znajdują się jeszcze trzy wilki - teraz będzie trochę łatwiej, ale i tak bez ran raczej się nie obejdzie. Na północy mieści się przejście do kolejnej części jaskini i tam właśnie się udamy. Początek dość trudny, siedem śnieżnych trolli wspieranych przez dwóch lodowych kuzynów - warto mieć w zanadrzu jakieś czary zapalające, by móc ostatecznie bestie dobić. Gdy uporamy się z pierwszym natarciem, leczmy rany i kierujemy się na północ - kolejne cztery trolle do unicestwienia. Odbijamy na południowy zachód, eliminujemy kolejne trzy trolle i grupę siedmiu lodowcowych Yeti wraz z ich przywódcą. Teraz spokojnie możemy odbić na południe, przejść pod olbrzymim szkieletem i wejść do małej groty. Nie bójcie się czarnych lodowych rycerzy (jest ich tu aż pięciu); chwilowo nie mają oni złych zamiarów, ale tylko chwilowo. W grocie napotkamy kapłankę Auril - Kontik. Jest ona wściekła na naszych bohaterów, pragnie zemsty za zabicie innej kapłanki - Lysan (pamiętacie tę kelnerkę? ubiliśmy ją w Dolinie cieni). Tego sporu nie da się polubownie załagodzić - szykujcie się do walki! Sama kapłanka nie jest szczególnie trudnym przeciwnikiem, jednak wspierający ją rycerze mogą nam nieźle dowalić! Znakomitym pomysłem jest rzucenie na jednego z nich czaru dominacja - w tej walce przyda nam się sprzymierzeniec. Przy zwłokach Auril odnajdziemy pięć magicznych przedmiotów (uwaga na sztylet, który jest przeklęty!), a przy zwłokach każdego z czarnych rycerzy - sto złotych monet. Warto przeszukać również pobliskie piece, albowiem znajdziemy w nich zaklęcia: seria błyskawic, klosz nietykalności, zamrażająca kula otiluka, a także cztery mikstury i beczkę czystej wody. Nie wiem, czy pamiętacie, ale o dostarczenie czystej wody, która przywróciłaby świetność zniszczonego ogrodu, prosił nas Valestis z oderwanej dłoni. Już niedługo złożymy mu wizytę. Na północnym zachodzie znajduje się przejście do kolejnej części jaskiń - jeśli używaliście czaru dominacja, to przed wyjściem zabijcie naszego sojusznika (oczywiście jeśli ktoś nie zrobił tego za nas wcześniej) - nawet nie będzie się bronił. Jest to konieczne, albowiem nie może on podążyć z naszą ekipą, a gdy opuścimy jaskinię, czar przestanie działać. Pora skorzystać z przejścia. Nareszcie spokojny początek - nikt nas nie atakuje. Idąc na południe, natrafimy na prowizoryczny obóz niewolników. Ich przywódca Davin udzieli nam trochę informacji na temat jaskiń i zaistniałej sytuacji. Poprosi nas o zabicie bestii, której codziennie składane są ofiary z ludzi. Oczywiście nie bylibyśmy bohaterami, gdybyśmy nie przyjmowali takich zadań! Z prawej strony stoi olbrzym pilnujący zagrody z niewolnikami - nie powinien mieć on w stosunku do naszej drużyny wrogich zamiarów, no, chyba że go zdenerwujecie. Prowadząc z nim spokojną rozmowę możemy się dowiedzieć, gdzie znajduje się sala tronowa i legowisko potwora (Davin wydał na niego wyrok śmierci). Udając się na zachód od obozu niewolników, natrafimy na sporą ilość olbrzymów i ich piesków - zimowych wilków. Na razie spokojnie możemy się poruszać po jaskiniach - warto to wykorzystać i troszkę pomyszkować. Tuż obok na północy znajduje się pierwsza skrytka, a w niej dwie mikstury i bełty do kuszy. Na zachodzie kolejna - dwie mikstury, magiczny sztylet i zaklęcie kolczaste kamienie. Dalej na północy natrafimy na dwa sporych rozmiarów worki zawierające cztery mikstury, trzy magiczne przedmioty i zaklęcie siła mistrza. Na wschodzie kolejny wór - dwie mikstury i kolejny magiczny przedmiot. Zawracamy na południowy zachód i z kolejnego worka zabieramy magiczny przedmiot, dwie mikstury i zaklęcie plaga insektów. Na południu ostatni worek - dwie mikstury i zwój z czarem ożywienie martwego. Podążamy dalej na południe aż do końca tunelu, odbijamy na wschód i wchodzimy do sali tronowej. W jej centrum znajduje się przywódca olbrzymów - Joril. On również weźmie naszą grupę za wysłanników "mistrza", dzięki czemu będziemy mogli uniknąć walki, a nawet narzucić ostrą rozmowę. Szybko stwierdzamy, że wiemy o tym, jak Joril zamordował swojego ojca. Stosując prosty szantaż doprowadzamy do tego, iż przywódca olbrzymów bez walki odda nam swoją odznakę! Na tym warto zakończyć rozmowę, albowiem gdy zaczniemy dyskutować o sprawie niewolników, wyjdzie na jaw nasz prawdziwy wizerunek, a wtedy bez rozlewu krwi się nie obejdzie (a ponieważ znajdujemy się w środku sali tronowej, walka stanie się niesamowicie trudna, bo wrogowie atakować będą z kilku stron). Idąc na wschód, mijamy dwóch strażników i wkraczamy do niezbyt przyjemnie wyglądającej jaskini. Na północy znajduje się ołtarz - nietrudno się domyślić, że to właśnie tutaj składane są ofiary z ludzi. Warto go przeszukać - znajdziemy trzy mikstury, dwa magiczne przedmioty (uwaga na rękawice - są przeklęte) i czar symbol bólu. Idąc na wschód, szybko natrafimy na potwora, którego mamy zgładzić. Co ciekawe, będzie to stosunkowo łatwe (i warte siedem tysięcy punktów doświadczenia). Dalej w jaskini znajdują się cztery białe żmijowije (White Wyrms), których pokonanie może przysporzyć sporo kłopotów - zalecam ostrożność i silne czary ofensywne. W jaskini znajduje się również mała skrytka (praktycznie niewidoczna, należy się dobrze rozejrzeć), a w niej: dwa magiczne przedmioty, dwa pierścienie i całkiem niezła zbroja dodająca +2 do klasy pancerza. Wracamy do zagrody z niewolnikami i oznajmiamy Davinowi, że ubiliśmy bestię, która była źródłem ich zmartwień. W nagrodę otrzymamy kolejne punkty doświadczenia i nowe zadanie do wykonania - pomóc niewolnikom w ucieczce. Możemy tego dokonać na dwa sposoby - unicestwić albo wszystkich przeciwników znajdujących się we wschodniej części jaskini (już to prawie zrobiliśmy, został jedynie olbrzym pilnujący zagrody), albo wszystkich przeciwników w części północno-



zachodniej (czyli kilkanaście olbrzymów i zimowych wilków). Oczywiście pierwszy sposób jest dużo łatwiejszy i właśnie z niego skorzystamy. Bez ostrzeżenia, znienacka atakujemy strażnika znajdującego się z prawej strony (kilka czarów i strzał powinno załatwić sprawę). Informujemy o tym Davina- niewolnicy są znowu wolni, a my inkasujemy kolejne punkty doświadczenia. Teraz, podobnie jak to było w mauzoleum, mamy dwie możliwości - albo opuścić jaskinię, albo wybić wszystkie olbrzymy, zyskując w ten sposób sporą liczbę punktów doświadczenia (każdy wart osiem tysięcy). Jeśli dysponujecie czarem dominacja, będzie to dość proste - rzucamy zaklęcie na jednego z olbrzymów, a później prowadzimy go przed naszą grupą. Na nim będą się skupiały wszystkie ataki, a w tym czasie nasza drużyna spokojnie z odległości będzie eliminowała wszelkich przeciwników. Najzacieklejszy opór będzie stawiał sam Joril (wart dziewięć tysięcy punktów doświadczenia), jednak opłaca się go ubić, albowiem przy jego zwłokach znajdziemy trzy magiczne przedmioty. Po zakończeniu pacyfikacji opuszczamy jaskinię, kierujemy się w stronę przełęczy i udajemy do zniszczonej fortecy elfów.

Oderwana dłoń

Szybko biegniemy na górę i idziemy do sklepikarza - nasze plecaki są wszak pełne łupów! Identyfikujemy przedmioty (zwróćcie uwagę, że część z nich jest przeklęta - lepiej ich nie zakładać, albowiem później dość trudno je zdjąć i potrzebny jest czar zdejmowanie klątwy). Udajemy się do Valestisa (wieża położona na północy, czwarte piętro). Dajemy mu beczkę z czysta wodą, za co jak zwykle zdobędziemy kolejne punkty doświadczenia. Wracamy na lodowiec Wyrmtooth (najszybciej jest udać się do Larrela, poprosić o teleport do głębi Dorna, a stamtąd pieszo skierować się na lodowiec). Będąc na przełęczy idziemy na wschód i docieramy do masywnej jaskini.

Rozdział szósty

Niższa głębia Dorna

Znajdujemy się w olbrzymim kompleksie połączonych ze sobą jaskiń. Jest on dość obszerny, a jego zbadanie zajmie wiele godzin. Tak więc, aby nie tracić czasu na bierną paplaninę, zabieramy się do roboty, wszak sława i łupy już na nas czekają :-). Robiąc kilka kroków w kierunku południowym natkniemy się na nowych przeciwników - ogniste salamandry, sztuk trzy. Czary rażące zimnem znacznie ułatwią nam potyczkę. Odbijamy na zachód - kolejne trzy salamandry i kolejni nowi przeciwnicy - matowi wartownicy (Tarnished Sentry). Jest ich aż dwóch i możecie mi wierzyć, że określenie "aż" nie jest tutaj pomyłką, albowiem wartownicy są niezwykle groźni i zabójczo skuteczni. Idąc dalej na południe natrafimy na kolejną salamandrę, którą nasz wartownik wspierany przez drużynę szybciutko unicestwi. W tej części jaskiń nie ma jednak nic ciekawego (nie licząc biegających tu i ówdzie gnomów) - zawracamy i kierujemy się na północny wschód. Tu czeka nas większa potyczka - cztery salamandry i dwóch wartowników pilnujących mostu. Jednak zamiast przejść na drugą stronę, odbijamy na północ - kolejnych dwóch wartowników przy moście i dwie salamandry. Konsekwentnie podążamy na północ - sześć salamander do ubicia plus jeszcze dwie czające nieco z lewej strony. Przed nami znajduje się winda, prowadząca do kopalni C, jednakże zanim gdzieś zejdziemy, proponuję do końca zbadać ten poziom. Przechodzimy mostem na wschód - na północy znajduje się wejście do dzielnicy rzemieślników (Artisan District), jednakże my dalej kierujemy się na wschód i na koniec odbijamy na południe. Trzech matowych wartowników do pokonania. Tuż obok znajduje się wejście do jednej z chat - mieszka w niej Norl; gnom udzieli nam trochę informacji o Markethcie, który w bezwzględny sposób zarządza kopalniami, a także o bracie Poquelinie, który prawdopodobnie jest głównym sprawcą wszystkich problemów. Zawracamy na zachód i odbijamy na południe. Drugi z mostów prowadzi do wejścia do pałacu A, jednak przed drzwiami napotkamy Sętha, który zada nam kilka bardzo niewygodnych pytań, a w przypadku udzielenia nieprawidłowych odpowiedzi zaatakuje nas banda złodziei (niezwykle nieprzyjemni w walce przeciwnicy). Lepiej dać sobie z tym spokój; do pałacu A dostaniemy się inną drogą. W dalszym ciągu udajemy się na południe; na wschodzie znajduje się wieża otoczona fosą z lawą. Gdy tylko się do niej zbliżymy, ukryci w środku łucznicy rozpoczną obstrzał - bez ran się nie obejdzie, ale nie mamy wyboru - musimy się udać w tym kierunku. Z prawej strony wieży trafimy na małą dziewczynkę - Fenglę. Te bydlaki znajdujące się w wieży były na tyle "dowcipne", że ucięły jej język! Oj, polecą za to głowy, polecą. Fengla da nam klucz pozwalający otworzyć wrota i dostać się do wieży - na co jeszcze czekacie? Pora ukarać bydlaków! Na schodach stoi pięciu łuczników oraz ich dowódca - Kelly. Należy działać błyskawicznie, dłuższa wymiana ognia z wrogami może narazić nas na zbyt duże obrażenia. Za pomszczenie Fengli otrzymamy kolejne punkty doświadczenia. Przy zwłokach łuczników natrafimy na znakomite strzały i trochę złota, a przy zwłokach Kelly'ego dodatkowo na niezłej jakości magiczną zbroję. W komnacie, do której prowadzą schody, znajdują się całkiem wygodne łóżka - można tam odpocząć i zregenerować siły. Opuszczamy wieżę, nieznacznie zawracamy na zachód i ponownie udajemy się w kierunku południowym.

Wraz z torami kolejowymi odbijamy na wschód i wchodzimy do kopalni A. Szybko eliminujemy trzy salamandry (jak zwykle bardzo przydatne okaże się zaklęcie ochrona przed ogniem) i podążając na wschód natrafiamy na kapłana o imieniu Guello. Poprosi on nas o zabicie króla salamander i wszystkich jego podwładnych znajdujących się na terenie kopalni. No to pora wyruszyć na polowanie, namierzyć i uśmiercić potwora. Akcja ta nie potrwa zbyt długo - idąc na północ natrafimy na cztery ogniste salamandry, a już obok na zachodzie znajduje się ich czcigodny król wspierany przez kolejnych trzech podwładnych. Przy zwłokach Sn[illegible]katy tradycyjnie znajdziemy magiczny przedmiot. Kierujemy się na wschód, mijamy pierwsze wejście do kopalni B, a w pobliżu drugiego zabijamy ostatnią ognistą salamandrę. Wracamy do Guello, informując go o pomyślnym wykonaniu naszej misji, jednak gnom nie będzie miał czasu na rozmowę z naszymi bohaterami - skorzysta z wyeliminowania strażników i niczym sarenka pomknie do wyjścia. Cóż, na wdzięczność i punkty doświadczenia za wykonanie zadania będziemy musieli trochę poczekać. Bliżej położonym nas wejściem (ważne!) schodzimy do kopalni B. Na początku czeka nas gorące (jak to na ogniste salamandry przystało :-)) przyjęcie - trzy salamandry i dwa żywiołaki wody (co one robią w tak upalnym miejscu?) nie mają raczej przyjaznych zamiarów. Warto dodać, że na żywiołaki działa tylko magiczna broń, tak więc łuki okażą się raczej nieprzydatne. Podążając na wschód natrafimy na kolejne trzy żywiołaki, tym razem ziemi. Również jedynie magiczna broń jest w stanie zadać im obrażenia. Tuż obok na północy znajduje się wejście do świątyni - tę lokację zwiedzimy jako ostatnią, jednak warto o tym wejściu pamiętać. Dalej na wschodzie czeka nas potyczka z żywiołakiem ognia i wspierającymi go dwoma żywiołakami wody, a gdy odbijemy na południe - raz jeszcze dość dziwna para - żywiołak wody i żywiołak ognia do unicestwienia. Odbijamy na zachód, kolejny żywiołak ognia przechodzi do historii, a w jego ślady podążają również trzy salamandry, które odważyły się stanąć na naszej drodze. Teraz sprawy zaczną się nieco komplikować, albowiem drogę zagrodzi nam ognisty olbrzym, pragnący poznać powód, dla którego zapuściliśmy się w te jakże nieprzyjemne dla turystów jaskinie. Jeśli nie będziemy zbytnio opryskliwi, a paladyn stwierdzi, że skierowało nas tutaj nasze przeznaczenie, albowiem jesteśmy wysłannikami boga - może obyć się bez walki i olbrzym pozwoli nam rozejrzeć się po jaskiniach. Idziemy na południe, a w pobliżu olbrzymiej łodzi skręcamy na wschód. W niewielkim, dość zrujnowanym domku przebywa dziewica Ilmadia. Biedna elfka, najwidoczniej nie zachciał jej żaden mężczyzna - nic dziwnego, że jej odbiło :-)! W dość długiej rozmowie (jeśli nie będziecie zbyt opryskliwi) wyjawi nam plany swojego przedsięwzięcia, jednakże bez walki się nie obędzie. I możecie mi wierzyć, że będzie to niezwykle trudna potyczka. Gdy tylko zacznie się mordobicie, z pomocą swojej pani przybędą ogniste olbrzymy (sztuk osiem), a i sama "dziewica" potrafi nieźle przywalić ("nieźle" to za mało powiedziane - macha mieczem szybciej niż niejeden pisarz piórem). Po raz kolejny potrzebna będzie dobra strategia walki, inaczej mogą być olbrzymie problemy. Po wygranej potyczce koniecznie trzeba przeszukać ciała - przy zwłokach elfki znajdziemy kolejną odznakę, trzy magiczne przedmioty i prawdopodobnie miksturę z olejkiem szybkości (o ile nie zdążyła wcześniej go wypić). W chacie znajdują się również trzy szafki zawierające dwa magiczne przedmioty i dwie mikstury. Zawracamy kierując się na północy zachód, opuszczamy kopalnię B i przechodząc przez kopalnię A wracamy do głównego kompleksu jaskiń. Idziemy na północ, a następnie windą zjeżdżamy do kopalni C. Tuż przy samym wejściu natrafimy na Tarnelma; jeśli macie czarne poczucie humoru, możecie się nad nim trochę poznęcać :-) jednak gdy będziecie dla niego stosunkowo mili, poprosi on naszych dzielnych bohaterów o dostarczenie jakiegoś pożywienia dla biednych, wychudzonych i ogólnie ciężko potraktowanych przez los gnomich pracowników. Hm, wprawdzie ciekawszym zadaniem jest zabijanie różnorakich potworów, ale - jak widać - czasami nawet najwięksi bohaterowie muszą pomóc w tak błahych sprawach jak zdobywanie pożywienia.

Wracamy windą do głównej sali i udając się na wschód schodzimy do dzielnicy rzemieślników. Na północnym wschodzie czeka na nas nowy przeciwnik - ślepy minotaur. Fakt, iż nie posiada on zmysłu wzroku, zbytnio mu nie przeszkadza - macha tym swoim toporem, powodując całkiem duże obrażenia. Tuż obok czają się jego koledzy - trzy Umber Kolosy (Umber Hulk); ich również spotykamy po raz pierwszy. Walka z nimi jest szczególnie trudna i męcząca; lepiej nie dopuszczać ich w pobliże naszej drużyny - ich zapach powoduje poplątanie umysłów u naszych bohaterów, przez co tracimy nad nimi kontrolę, a oni zaczynają wariować i np. atakować członków swojej drużyny czy też biegać w nieładzie (co naraża nas na napotkanie kolejnych potworów). Przy zwłokach Kolosów możemy odnaleźć ich skórę - jest ona dość cenna (można stworzyć z niej całkiem niezłą zbroję), niestety również sporo waży. Posuwamy się do przodu - na placu przed nami czekają cztery minotaury gotowe do wycieczki na tamten świat. Uwaga na pułapkę! Odbijamy na wschód - rozbrajamy kolejną pułapkę i, posuwając się aż do końca, ubijamy trzy ślepe minotaury, a także cztery Kolosy znajdujące się w pobliżu. Na północ prowadzi mała, praktycznie niewidoczna ścieżka - właśnie w tym kierunku podążymy. Trzy minotaury szybko pożałują, że zdecydowały się na walkę z naszą grupą. W dwóch beczkach stojących na północy natrafimy na zaklęcie i słowo mocy: ciszę i przywołanie potwora V. Na zachodzie przebywają jeszcze cztery minotaury, a w dwóch pobliskich beczkach natrafimy na zaklęcie miecz Mordenkainena i słowo mocy: zamroczenie. Kierujemy się na północ - są tam 3 Kolosy do wyeliminowania, a gdy odbijemy na zachód, rozprawić się musimy jeszcze z pięcioma kolesiami. Tuż obok znajduje się wejście do posiadłości Malavona, zanim się jednak tam udamy, proponuję do końca "wyczyścić" okolicę - na południu znajdują się jeszcze dwa ślepe minotaury, a w zaułku na wschodzie ostatni już przeciwnik. Uwaga na pułapkę znajdującą się w pobliżu! Zawracamy i udajemy się złożyć wizytę panu Malavonowi. Przywita nas dwóch Kolosów - walka z nimi w tych ciasnych korytarzach nie jest zbyt łatwa - prawdopodobnie część naszych bohaterów chwilowo oszaleje - pozostaje mieć nadzieję, że nie wyrządzą sobie żadnej krzywdy. Na zachodzie spotkamy jeszcze jednego Kolosa, teraz powinno być już nieco łatwiej. W pobliskich komnatach znajduje się sporo okaleczonych (w większości ślepych lub pozbawionych języka) gnomów - jak widać, właściciel domu musi mieć jakieś poważne kompleksy i w zadawaniu bólu znajduje ukojenie. Niedługo sam pozna, co oznacza doznać straszliwego bólu! Zawracamy i kierując się na wschód wkraczamy do kolejnej sali. Spotkamy tutaj naszego wspaniałego gospodarza; jak widać, spodziewał się naszego przybycia, jednak zamiast przygotować jakąś wieczerzę, otoczył się niewolnikami! Dodatkowo asystują mu dwa potężnych rozmiarów żelazne golemy - może być niewesoło. Bez względu, jak poprowadzimy rozmowę, niewolników nie da się uratować (przynajmniej śmierć nie będzie zbyt bolesna - pstryk i już ich nie ma!), a zbliżająca się walka będzie najtrudniejszą potyczką, jaką do tej pory stoczyliśmy. Po pokonaniu iluzji prawdziwy Malavon teleportuje się tuż za naszymi plecami. Pora szybko opuścić komnatę, albowiem za chwilę wypełni się ona trującymi oparami! Dopiero teraz zaczyna się prawdziwa ciężka walka! Zabicie Malavona jest warte pięćdziesiąt tysięcy punktów doświadczenia! Przy jego zwłokach odnajdziemy dwa magiczne przedmioty, zaklęcie [illegible]ria Malavona i kolejną odznakę. W szafkach w komnacie odnajdziemy całą masę przedmiotów. W regale - zaklęcia: dezintegracja, czar śmierci, śmiertelna mgła. W skrzyni znajdującej się obok: trzy mikstury, zaklęcia i słowa mocy: zabij i podpalająca chmura. W kolejnej skrzyni: dwie mikstury, magiczny przedmiot, zaklęcia: masowa niewidzialność i palec śmierci. Obok w kufrze: dwie mikstury, nasiona (chyba wiecie, do czego potrzebne?), zaklęcia: ciało w kamień i transformacja Tensera. W kolejnej ze skrzyń znajdują się trzy mikstury i zaklęcie przywołanie potwora VII. Uff, ale się obłowiliśmy! Wstrzymajcie się z uczeniem zaklęć siódmego, ósmego i dziewiątego poziomu - prawdopodobnie nasi magowie nigdy nie awansują na poziom, który pozwoliłby im korzystać z tych czarów. A tak przynajmniej możemy je raz wykorzystać (przydadzą się np. w finałowych potyczkach). Przy zwłokach iluzji Malavona natrafimy na następny magiczny przedmiot. Jeśli wasze plecaki są prawie pełne, a i naboje pomału zaczynają się kończyć, to proponuję wybrać się do fortecy elfów.

Oderwana dłoń

Tradycyjnie biegniemy na czwarte piętro do sklepu. Identyfikujemy przedmioty, sprzedajemy niepotrzebne wyposażenie i kupujemy naboje - standard. Następnie znów udajemy się do Valestisa (przypominam - wieża na północy, czwarte piętro) i dajemy mu worek z nasionami - zyskaliśmy kolejne punkty doświadczenia, a ogród pomału zaczyna wyglądać naprawdę okazale. Wracamy, aby dokończyć penetrowanie pozostałych jaskiń niższej głębi Dorna (pieszo albo skracając nieco podróż dzięki teleportowaniu się do głębi Dorna - tak jak to robiliśmy ostatnio). Zanim to uczynimy, warto odpocząć, by pozwolić magom na zapamiętanie nowych zaklęć.

Niższa głębia Dorna

Ponownie udajemy się do dzielnicy rzemieślników, jednakże tym razem jesteśmy tu tylko "przejazdem". Idziemy na wschód i korzystając z wejścia znajdującego się na południu wchodzimy do pałacu A. Jest to dość specyficzna plansza, wypełniona olbrzymią ilością potworów (czerwone Mykonidy, salamandry, ślepe minotaury i piskacze (Shriekers), a co chwila pojawiają się nowe! Warto ubić jedynie czerwone Mykonidy, dalsza walka mija się z celem - tu po prostu trzeba szybko biegać :-). W środku komnaty znajduje się Cellard; wraz z synem rzeźbią pomnik Marketha. Dostaniemy od niego portret przedstawiający tyrana - teraz nietrudno będzie nam go odszukać (w wiadomym celu - zgładzić). Szybko biegniemy na północny zachód, znajduje się tam wejście prowadzące do pałacu B. Prawie natychmiast zostaniemy zaatakowani przez złodziei. Walka z nimi jest na tyle uciążliwa, iż musimy czekać na ich pierwsze uderzenie - to tego momentu pozostają niewidzialni. A uderzają bardzo mocno, często wybierając nasz najsłabszy punkt - magów. Lepiej mieć w zanadrzu sporo czarów leczących rany lub eliksirów - inaczej bez ofiar śmiertelnych się nie obejdzie! Eliminujemy dwóch pierwszych złodziei, którzy ośmielili się nas zaatakować, i wchodzimy do komnaty znajdującej się na zachodzie. Mieszka w niej jeden z braci chroniących Marketa - Fleezum. Jest on niezwykle wytrzymałym i świetnie wyszkolonym rycerzem - walka z nim będzie bardzo trudna. Darujcie sobie walkę w starciu - czas zastosować nową taktykę: paladyn atakuje Fleezuma i gdy nawiąże się walka - zaczyna uciekać, biegając po całej komnacie! Fleezum zacznie gonić naszego "bohatera", a w tym czasie łucznicy i magowie poślą go wprost do piekła! Przy jego zwłokach odnajdziemy trzy magiczne przedmioty (tylko zbroja jest godna uwagi), w kufrze kolejny magiczny przedmiot, a w szafce trzy mikstury. Wychodzimy z komnaty i udajemy się na południe - kolejnych dwóch złodziei ośmieli się nas zaatakować. Komnata z prawej strony to jadalnia - w środku następnych dwóch złodziei do zabicia. Z jadalni jest przejście do kuchni - przebywa w niej wystraszony kucharz, a w szafce znajdziemy worek ziemniaków. O właśnie, czegoś takiego poszukiwaliśmy! Powracamy na korytarz - trzech złodziei prosi się o śmierć. Na południowym wschodzie znajduje się przejście do pałacu C, jednak najpierw zbadamy pokój położony naprzeciwko kuchni. Mieszka w nim drugi z braci - Flozen. Teoretycznie możemy z nim nie walczyć (początkowo nie ma on w stosunku do naszej grupy wrogich zamiarów), ale co tam - śmierć draniom! Wyszkoleniem ani trochę nie ustępuje swojemu bratu, tak więc stosujemy identyczną strategię walki. Przy jego zwłokach znajdziemy trzy magiczne przedmioty (tarcza i miecz są mało przydatne), a w dwóch szafach w komnacie natrafimy na trzy mikstury. Pozostała nam jeszcze jedna sala do zbadania - idziemy na północ i odbijamy na zachód. Mieszka tu Ginafae; mimo paskudnie podbitego oka prosi nas, abyśmy nie zabijali jej męża - podobno nie jest taki zły, a to, co się dzieje w kopalniach, to nie jego wina. Akurat! Warto się jednak zgodzić na jej prośby - dzięki temu udzieli nam ona kilku przydatnych informacji o przeznaczaniu odznak, które od pewnego czasu z narażeniem życia kolekcjonujemy. Idziemy na południowy wschód i przechodzimy do pałacu C. Udajemy się na zachód, po drodze eliminując czterech natrętnych złodziei. Komnata powyżej nas jest pusta, za to w sali obok przebywa sam Marketh. Można spełnić obietnicę daną Ginafae, ale ja jakoś nie mogłem się powstrzymać :-). Nie po tych wszystkich okropnościach, jakie wyrządzono niewinnym gnomom. Przy jego zwłokach znajdują się trzy magiczne przedmioty i przedostatnia już odznaka. W pokoju jest pięć szafek, w których natrafimy na pięć mikstur i magiczny przedmiot. Idąc na zachód, natrafimy na kolejnych dwóch złodziei. Na południu znajduje się olbrzymia sala tronowa. W środku, oprócz złodziei (i to dwunastu) nie napotkamy niczego wartościowego - jeśli chcecie zdobyć trochę doświadczenia, to proponuję powalczyć. Tak czy inaczej, opuszczamy pałac C, przechodzimy przez pałac B, przebiegamy :-) przez pałac A i wracamy na główny poziom. Windą zjeżdżamy do kopalni C i wręczamy ucieszonemu Tarnelmowi worek ziemniaków. Oprócz satysfakcji zyskamy kolejne punkty doświadczenia, a Tarnelm poprosi nas o wykonanie jeszcze jednego zadania - zlikwidowanie grupy Umber Kolosów, która zagraża pobliskiej wiosce. Szybko udajemy się na południe i odbijamy na wschód. Przed nami nowy przeciwnik - żukożec (Rhinocerous); mimo że strasznie wygląda, z pokonaniem go nie będzie większych problemów - pod żadnym pozorem nie walczcie w zwarciu, ale ubijcie insekta z odległości! Przy jego zwłokach natrafimy na potężną skorupę - można z niej zrobić znakomitą tarczę, ale kto by się takimi głupotami zajmował, gdy już mamy doskonałe magiczne wyposażenie! Tuż obok kolejny widać żuczka, a za nim pierwszego z Kolosów. Idąc na północ, eliminujemy kolejnego żuczka i, skręcając na wschód, aktywujemy pułapkę przywołującą Kolosy (oczywiście wysyłamy tam tylko paladyna, resztę drużyny ustawiamy w bezpiecznej odległości). Z pobliskich wyjść natychmiast zaczną wyłazić Kolosy, razem sześć sztuk - po raz kolejny przyda się zaklęcie kula ognia. Po ubiciu wrogów możemy sprawdzić, skąd te łobuzy wylazły - korzystając z jednego z zejść schodzimy do jamy. Przywita nas Beorn - uzdrowiciel, który podziękuje nam za pomoc wyświadczoną napotkanym gnomom. O ile się nie mylę, to trafiliśmy do gnomiej osady. Na północy mieszka sprzedawca - Nym. Aż mi się nie chce wierzyć, że jakiś oberwany sklepikarz na końcu świata dysponuje tak wspaniałym asortymentem przedmiotów! Kupować, kupować i jeszcze raz kupować! Koniecznie należy nabyć klatki z wiewiórkami i egzotycznymi ptakami - chyba wiecie, komu je ofiarujemy! Do tego warto zakupić kolejne pociski - tych nigdy nie za dużo. W chacie na wschodzie możemy spędzić noc, a odbijając na południe spotkamy niezbyt miłego sklepikarza - plugawego Llewa (m.in. można u niego zrobić tarczę ze skorupy żukożeca). Podążając na północny wschód (schodami i po dachu chaty) dojdziemy do kamiennego kręgu, w którym spotkamy naszego znajomego uzdrowiciela Beorna w towarzystwie kolejnej znanej nam osoby - Guella. Podziękuje nam on za zabicie króla salamander w kopalni A - lepiej późno niż wcale, zyskamy kolejne punkty doświadczenia. Na koniec będziemy mogli wyleczyć rany. Opuszczamy jamę, windą wracamy na główny poziom i po raz ostatni udajemy się do elfiej warowni.

Oderwana dłoń

Tradycyjnie zaczynamy od odwiedzenia sklepu, pomału przygotowujemy się do ostatecznej potyczki - to już nasza ostania wizyta w sklepie, więc wypada zrobić porządne zakupy. Na koniec udajemy się do naszego przyjaciela Valestisa i wręczamy mu klatki z egzotycznymi ptakami i wiewiórkami - zwierzęta znalazły nowy dom, a ogród wygląda wspaniale! Dzięki temu zdobyliśmy kolejne punkty doświadczenia. Zanim wrócimy, by spenetrować ostatnie pokłady niższej głębi Dorna, proponuję po raz ostatni odwiedzić Kuldahar - zakupić sporą ilość eliksirów leczących i wspomagających, w świątyni nabyć przynajmniej dziesięć pergaminów z zaklęciem przywrócenie martwego, a całą pozostałą gotówkę wydać na zwoje z zaklęciem rezurekcja. Możecie mi wierzyć, że będą one przydatne.

Niższa głębia Dorna

Schodzimy do kopalni A, bliższym zejściem udajemy się do kopalni B, przemieszczamy na wschód i otwieramy potężne drzwi prowadzące do świątyni. Już na początku atakują nas cztery szkielety strażników. W sali położonej z lewej strony czają się jeszcze trzy, a w pomieszczeniu na zachodzie kolejnych pięć. W centrum sali znajduje się brat Adsan - biedak najwidoczniej majaczy. W komnacie na północy przebywa brat Perdiem - on również wydaje się być w jakimś dziwnym transie. Jednak tym przejmować będziemy się innym razem - dwie większe mumie, które znajdują się w komnacie, zaczynają mruczeć jakieś zaklęcia! Należy reagować błyskawicznie. W kolejnej z sal na zachodzie czai się pięć szkieletowych strażników, a w centrum przebywa siostra Incylia. Zawracamy, udajemy się maksymalnie na wschód i wkraczamy do sali położonej na północy - sześć szkieletowych strażników spróbuje nas powstrzymać. Brat Harkem nie będzie zbyt rozmowny. Odbijamy na zachód, jednak poruszamy się pomalutku, pojedynczo eliminując przeciwników. W kupie są zbyt silni - w sali są bowiem cztery większe mumie i czterech władców zombi - pojedynczo jednak nie mają żadnych szans. Prócz tego w komnacie znajduje się bardzo dziwna statuetka - wszystko wskazuje na to, że ona żyje! Miota czarami na lewo i prawo - jak najszybciej ją rozbijcie. Dzięki temu zostanie zniszczony zły czar spowijający całą świątynię. Wracamy do brata Perdiema - opowie nam on historię o tym, jak czcigodny brat Poquelin zahipnotyzował wszystkich mnichów i zyskał władzę nad świątynią. Otrzymamy również ostatnią odznakę. Na koniec będziemy mogli wyleczyć rany - i to za darmo (to pierwszy przypadek podczas naszych licznych przygód - aż zaniemówiłem z wrażenia :-)). Wracamy do pomieszczenia, w którym znajdowała się statuetka, wkładamy wszystkie odznaki w odpowiednie miejsca i korzystamy ze schodów, które właśnie się pojawiły. Na górze wreszcie natrafimy na naszego znienawidzonego wroga, sprawcę całego zła i ogólnie diabła wcielonego - pseudowyznawcę Ilmater, czcigodnego brata Poquelina. Otoczony jest on, niczym nasza Mickiewiczowska Zosia z "Pana Tadeusza" :-), przez kurki i inne zwierzątka - sprawia pozory wcielonego dobra. Jednak my znamy prawdę! Po dłuższej rozmowie, która wiele wyjaśnia, dochodzi do walki od dawna oczekiwanej (i znowu dostało się niewinnym zwierzątkom - morderca!) jednak nie trwa ona zbyt długo - po kilku celnych trafieniach jesteśmy teleportowani w dość znajome miejsce.

Odmienione Easthaven

Kto by pomyślał, że ta spokojna rybacka osada będzie świadkiem tak niezwykłych wydarzeń! Większość domów jest doszczętnie zniszczona, a w najlepszym przypadku skuta lodem; w miejscu, gdzie kiedyś była świątynia Tempusa, stoi teraz potężna kryształowa wieża! Oj, dużo się tu zmieniło przez te ostatnie miesiące; intuicja podpowiada mi, że to sprawka samego diabła albo kogoś bardzo do niego podobnego - np. naszego czcigodnego brata Poquelina :-). Pora rozejrzeć się po mieście. Idąc na południe, natrafimy na nowych przeciwników - cyklopy (dwa). Muszę przyznać, że jestem rozczarowany - spodziewałem się jakiegoś trudniejszego przeciwnika. W południowo-zachodnim narożniku mapy spotkamy Jhonena (pamiętacie tego marzyciela? - to jego nawiedzał duch wodny Elisia). Udzieli nam on informacji o przebiegu wydarzeń, poprosi o odbicie mieszkańców zgromadzonych w jakimś obozie poza miastem. Dodatkowo dostaniemy od niego miecz, który otrzymał od Elisii (pamiętacie to zadanie?) i który udało się mu naprawić (dzięki temu, że wcześniej postąpiliśmy szlachetnie, teraz zyskamy kolejne punkty doświadczenia i całkiem niezły mieczyk). Zawracamy, idziemy na północ i przy byłej świątyni Tempusa odbijamy na wschód. Kolejny z cyklopów znęca się nad naszą znajomą wiewiórką (a to drań :-)) - pora nauczyć go dobrych manier. Wchodzimy do byłej karczmy, w piwnicy spotykamy starego Jeda - jak widać, przebywanie w pomieszczeniu z butelkami wina wyraźnie mu służy, albowiem jest nieźle "zawiany", więc ciężko nam będzie wyciągnąć od niego jakieś przydatne informacje. Piwniczka jest jedynym spokojnym miejscem w okolicy, bez obaw możemy tu odpocząć. Wychodzimy ze zrujnowanej karczmy i podążamy na południe - cztery cyklopy (z czego trzy w pobliżu mostu) do zlikwidowania. W prowizorycznym obozie za mostem spotkamy wszystkich znajomych mieszkańców Easthaven (brakuje jedynie sklepikarza Pomaba); warto porozmawiać z wieśniaczką z lewej strony (opiekującą się grupką dzieci) - dostaniemy od niej kilka magicznych mikstur. Na koniec należy zamienić kilka słów z Everardem, który wyjaśni nam, jak dostać się do lodowej wieży, a za oswobodzenie mieszkańców otrzymamy kolejne punkty doświadczenia. Nie ma na co czekać, podążamy w kierunku wieży i bez żadnych problemów wchodzimy do środka. Prawie natychmiast przybędzie również Everard, który poprosi nas o odszukanie innej drogi do skały Jereda, ponieważ standardowe wejście jest zablokowane. Z prawej strony znajdują się schody, którymi udamy się na drugi poziom wieży. Jest tu sypialnia - możemy spokojnie odpocząć. W południowo-zachodniej części znajduje się przejście na poziom trzeci. Natrafimy tam na naszego dobrego znajomego - sklepikarza Pomaba. Ten gad od razu wydał mi się podejrzany, nic więc dziwnego, iż okazał się zdrajcą! Rozmowa, którą z nim przeprowadzimy, tylko dodatkowo nas rozwścieczy - tu trzeba krwi! Walka, jaką za chwilę przyjdzie nam stoczyć, będzie jedną z najdłuższych i z całą pewnością jedną z najtrudniejszych potyczek. W komnacie znajduje się kilku Pomabów; nie mamy pewności, który z nich jest tym prawdziwym - trzeba zabić wszystkich. Jakby tego było mało, atakuje nas również czterech niezwykle silnych i odpornych kryształowych wartowników - będą spore problemy. Bez strat własnych pewnie się nie obejdzie - na szczęście mamy w zanadrzu pergaminy z czarami: przywrócenie zmarłego (teraz warto go użyć) i rezurekcja (ten lepiej zachować na ostateczną potyczkę). Przy zwłokach Pomaba odnajdziemy magiczną różdżkę miotającą pioruny - przyda się w finałowym starciu. Leczymy rany (warto wrócić na drugi poziom i skorzystać z sypialni) i wchodzimy na poziom czwarty. Natrafimy tu na lustro, które przeniesie nas do skały Jereda. Oczywiście spotkamy tam naszego znienawidzonego wroga, czcigodnego brata Poquelina - tym razem nie uda się mu wykpić przed ostateczną potyczką. Ofiara Everarda pozwoli zamknąć z powrotem portal, nam pozostaje tylko go pomścić i ukatrupić sprawcę całego nieszczęścia. Walka będzie, jak na finał przystało, niezwykle trudna, jednak doświadczenie, jakie zyskaliśmy podczas wszystkich naszych wypraw, w tym momencie zaprocentuje. Poquelinowi pomagają dwa Golemy - początkowo stanowią spory problem. Do walki nie trzeba się zbytnio przygotowywać - czary pomocnicze nic nam nie dadzą, albowiem zanim jeszcze potyczka się rozpocznie, Poquelin rzuca rozproszenie magii. Walka z Belhifetem potrwa dość długo, część naszych bohaterów kilkakrotnie umrze (łatwo popełnić błąd w tym wirze walki) - należy ich natychmiast wskrzeszać i ponownie posyłać do boju. Po długiej i wyniszczającej walce (zużyjemy praktycznie wszystkie czary ofensywne!) nasz wróg powinien paść martwy. I na tym kończy się historia Doliny lodowego wichru. Obawiam się jednak, że tym razem koniec jest również początkiem.

Artur Ukoń
artokon@szczecin.multinet.pl

producent: **Blizzard**
platforma: **PC**

Diablo II

Diablo. Dla wielu najlepsza gra RPG, jaka kiedykolwiek powstała na blaszaka, dla innych zręcznościówka z drobnymi, charakterystycznymi elementami dla gatunku. Dla mnie, zagorzałego fana "papierowych" gier fabularnych, Diablo jest zagadką nie do odszyfrowania. Przez ponad rok od wydania gardziłem tym tytułem, twierdząc, że nie zasługuje na miano gry RPG. Nie zważając na zapewnienia znajomych i ich szkliste oczy, gdy opowiadali o nowych zbrojach, broni, które ostatnio udało im się zdobyć, uparcie zarzekałem się, że w Diablo nie zagram. Ale niestety, a może na szczęście, kiedyś przez pomyłkę kolega, oddając pożyczoną wcześniej płytę, schował do opakowania Diablo (nawiasem mówiąc już więcej jej nie ujrzał :) no i zaczęło się. Z biegiem czasu coraz bardziej przekonywałem się, że co prawda nietypowym, ale erpegiem Diablo jest, bowiem esencję tego typu gier stanowi rozwój postaci, a właśnie na to twórcy z Blizzarda położyli największy nacisk. W sekuelu cały mechanizm zdobywania kolejnych umiejętności został tak skonstruowany, aby praktycznie każda postać była niepowtarzalna, i naprawdę trzeba się nieźle natrudzić, by osiągnąć optymalne korzyści z wykorzystanych punktów umiejętności. Oddaję w Wasze ręce ten oto poradnik, aby pomóc Wam w zgłębieniu tajników Diablo II.

Początek - wybór postaci

W drugiej odsłonie Diablo do wyboru mamy 5 różnych klas bohaterów. Paladyna - mężnego wyznawcę religii zakarum, wyśmienicie posługującego się zarówno stalą, jak i magią, tajemniczą i niesłychanie niebezpieczną amazonkę, Nekromantę - pana ożywieńców, nieludzko silnego barbarzyńcę, oraz odpowiednik maga z pierwszej części - tym razem w spódnicy - czarodziejkę. Wbrew pozorom wybór postaci nie jest wcale taki prosty. Zanim go dokonamy, musimy dobrze się zastanowić, jaki rodzaj rozgrywki nam odpowiada, gdyż każda z wyżej wymienionych postaci dysponuje innymi umiejętnościami bojowymi i co za tym idzie taktyka gry również będzie inna. Zacznijmy jednak od fundamentalnych wiadomości niezbędnych dla prawidłowego rozwoju naszego championa i do efektywnej gry. W przeciwieństwie do poprzednika w Diablo II nie ma maksymalnych wartości cech dla każdej z klas. Jeśli stwierdzisz, że Twoja czarodziejka musi być silna, to możesz wpakować wszystkie dostępne punkty w tę cechę - jednak osobiście tego nie radzę. Następną ważną rzeczą jest fakt, iż każdej umiejętności możesz nauczyć się maksymalnie do 20 poziomu (nie uwzględniając przedmiotów ani kapliczek modyfikujących ich wartość). Co za tym idzie, spośród kilkudziesięciu będziesz musiał wybrać kilka, które rozwiniesz na maksa. Co do samej gry to, tak jak w pierwszej części, butelki i czary są dostępne za pomocą klawiatury, i tak: butelki są umieszczone pod klawiszami 1-4. Gdy pas, który nosisz, będzie pojemniejszy niż 4, to dla poszczególnego przycisku zostaną przyporządkowane kolejno: 2 dla pasa o pojemności 8, 3 dla 12 i analogicznie 4 dla 16 miejscowego. Umiejętności możesz ustawić według własnego widzimisię. W tym celu uaktywniasz odpowiednie menu - klawisz S - najeżdżasz kursorem na interesującą Cię ikonkę i wciskasz przycisk z przedziału od F1 do F8. Ta funkcja jest wyjątkowo przydatna podczas zadymy, za jej pomocą możesz skutecznie przeprowadzać różnorakie ataki, nie tracąc czasu na mozolne wybieranie umiejętności z menu. Opcja ta dotyczy lewego przycisku myszy. Na prawym również możesz ustawić inny niż podstawowy atak. Wystarczy kliknąć na reprezentatywną dla niego ikonę i wybrać coś odpowiedniego.
Po tym krótkim wstępie przejdźmy do sedna, jakim jest rozwój poszczególnych postaci. Zacznijmy od kobiet.

Czarodziejka

Jej pierwowzorem był mag z pierwszej części, większość cech i umiejętności odziedziczyła właśnie po nim. Nie ma co ukrywać, czarodziejką gra się ciężko - przynajmniej do około 30 poziomu, jednak na dłuższą metę jest to bardzo dobra postać. Zaczynamy raczej biednie. Do dyspozycji mamy tylko słaby ognisty piorun, do tego nie wyuczony, tylko czerpany z mocy laski. Jest to czar dobry na początek, nie warto jednak w niego inwestować nic poza tym, co jest niezbędne. Wszystkie zaoszczędzone punkty powinniśmy raczej przeznaczyć na "ciepło", aby około 12 poziomu nasza mana w miarę szybko się regenerowała. Co do czarów z innych dziedzin, możemy dać nie więcej niż 3 punkty na lodowe uderzenie, które, mimo niezbyt wysokich obrażeń, skutecznie zamraża wroga. Inwestycja w zbroję mrozu lub lodowatą zbroję też najgłupsza nie będzie, ale najmądrzejsza też nie. Jeśli chodzi o statystyki, to na wstępie należy zadbać o siłę i żywotność. Dlaczego siła? Z bardzo prostej przyczyny, do założenia chociażby zbroi skórzanej potrzeba 15 siły, a nasze bazowe 10 to lekko mówiąc troszkę za mało, więc śmiało możemy wartość tej cechy zwiększyć do około 60 (przynajmniej na razie). Po uzyskaniu 12 poziomu musimy się zdecydować na wybór taktyki. Wszystko "ładujemy" w ogień lub w zimno, bo na którejś z tych szkół magii należy oprzeć swój atak. Ogień zadaje większe obrażenia i ma wiele naprawdę użytecznych czarów: ognista kula, meteor czy hydra, a mistrzostwo we władaniu ogniem zwiększa zadawane obrażenia. Natomiast zimno to przede wszystkim lodowcowy grot, który zamraża grupowo, bardzo sympatyczna zamieć, no i jeden z potężniejszych czarów, jakim jest zamarznięta kula. Mistrzostwo we władaniu zimnem obniża odporność przeciwnika na ten żywioł. Jeśli kogoś nurtuje, dlaczego nie polecam błyskawic do celów ofensywnych, to dlatego, że mają zbyt duży rozrzut obrażeń np. od 1 do 100, i nie można oszacować, w jakim tempie wykończy się atakującą bestię. Gdy wiemy już, czym będziemy atakować, czas zająć się obroną. Tu również mamy dwie drogi. Zimno lub błyskawice. Stawiając na błyskawice wybieramy "tarczę energetyczną", którą szybko musimy podnieść do jak najwyższego poziomu - najlepiej, żeby obrażenia absorbowane przez nią stanowiły ponad 90% wszystkich. Taki wybór zmusza nas do rozwijania energii, aby zwiększyć poziom mana, na którą przechodzą rany. Natomiast decydując się na zimno-zamrażającą zbroję będziemy zwiększać klasę pancerza. Jednak ewentualne ciosy odbiją się na naszym poziomie życia, co zmusza do inwestowania w żywotność. Na koniec kilka porad dodatkowych. Bardzo przydatny jest czar teleportu. Za jego pomocą w szybki sposób wydostaniemy się z niemal każdej opresji. Na prawym przycisku myszy dobrze jest ustawić jakiś czar zamrażający - najlepiej lodowcowy grot - będzie on zatrzymywał wrogów, kiedy będą spadały na nich morderze meteory z "lewego przycisku". Hydra spisuje się wyśmienicie w roli zwiadowcy. Jeśli nie jesteśmy pewni tego, co kryje się za zakrętem korytarza, wystarczy rzucić czar i poczekać. Jak zacznie pluć ogniem, oznacza to, że na pewno coś tam jest. Jeśli masz za przeciwnika jakiegoś siłacza i boisz się, iż jednym ciosem może wysłać Cię na tamten świat, stosuj pożogę i uciekaj. Głupek będzie biegał za Tobą, aż się uwędzi. Trochę to mozolne, ale w końcu go ukatrupisz.

Amazonka

Wybór idealny dla zwolenników Robin Hooda. Jest to postać, którą prowadzi się naprawdę przyjemnie. W przeciwieństwie do czarodziejki, wyboru musimy dokonać już na początku. A w ofercie mamy: umiejętność posługiwania się łukiem lub włóczniami & oszczepami. Za wybraniem pierwszego przemawia fakt możliwości skutecznego ataku z dystansu, natomiast wybór drugiej opcji pozwoli nam do perfekcji opanować ataki w zwarciu, gdzie, przy użyciu dobrej broni, Amazonka jest bardzo niebezpieczna dla otoczenia. Jedynym pewniakiem są umiejętności bierne i czary, właśnie na nie powinno się przeznaczyć trochę punktów. Tu o tyle sytuacja jest prosta, że każdą umiejętność musisz mieć minimum na 1 poziomie. Niewątpliwie na początku przyda się krytyczne uderzenie, więc jeśli widzisz, że sobie nie radzisz, możesz podnieść jego współczynnik, ale do poziomu nie większego niż 8. Co do poszczególnych cech, to zwiększaj wedle upodobań, nie zapominając jednak o energii, gdyż ta będzie potrzebna do "manożernych" umiejętności. Im większa zręczność, tym większe prawdopodobieństwo trafienia i wyższa klasa pancerza. Na 6 poziomie musisz nauczyć się uników, a na 12 - omijania. W spowolnienie pocisków trzeba dać kilka punktów, bo się przydaje. Szczególnie dobrze rozwinięte. Jeśli naprawdę chcesz, aby niewiele pocisków było w stanie Cię dosięgnąć, rozwiń odskok najlepiej do około 10-12 poziomu. Postaraj się jednak o jak najwyższe wartości umiejętności "przebijania" i "Walkirii", gdyż obie są naprawdę bardzo przydatne. Pierwsza wyśmienicie przydaje się w tłoku, kiedy to jedną strzałą możesz ukatrupić kilka stworów idących gęsiego, natomiast druga przywołuje potężną wojowniczkę walczącą z Tobą ramię w ramię. Co do taktyk ofensywnych: jeśli wybraliśmy łuki i kusze, to na początek przyda się strzała ognia na około 2 stopniu zaawansowania i magiczna strzała na pierwszym. Następnie, gdy zdobędziemy trochę punktów doświadczenia, możemy rozwinąć strzał seryjny, ale nie do przesady (5 stopień to już góra). Strzała kierowana z 18 poziomu również należy do przydatnych, jednak maksymalnie rozwinięte powinny być: strzała zamrażająca i wymiatanie. Połączenie tych dwóch umiejętności naprawdę dobrze się sprawdza, gdyż pierwsza bardzo skutecznie zamraża wrogów, umożliwiając nam masowy atak za pomocą drugiej. Jeśli chodzi o biegłość w posługiwaniu się włócznią, na samym początku możemy wydać kilka punktów na dźgnięcie, na 12 poziomie możemy zastąpić ją nabijaniem, ale musimy liczyć się z szybszym niszczeniem broni. Powinniśmy zwrócić również uwagę na rozpędzenie, sporo punktów możemy przeznaczyć na jego rozwój, a nawet pokusić się o maksymalny poziom tej umiejętności. Tak naprawdę jednak ostatnie dwie umiejętności, tj. "Uderzenie błyskawic" i "Furia błyskawic", powinny stać się naszą główną bronią. Obydwie są piekielnie skuteczne i naprawdę warto na początku pomęczyć się troszkę, aby później jak najszybciej rozwinąć je do maksymalnego poziomu. Dzięki "przynęcie" można bardzo łatwo likwidować przeciwników. Stawiasz takową, a następnie z dystansu prujesz do ogłu-

piałych wrogów, a gdy do tego dochodzi jeszcze silna Walkiria, to w ogóle jest git. W podobny sposób możesz odpędzić wrogów od swojego ciała, wystarczy, że sobowtóra stworzysz w pewnej odległości, a to skutecznie odciągnie potwory.

Nekromanta

Jest ewenementem, gdyż w przeciwieństwie do pozostałych bohaterów, których pierwowzorów możemy dopatrywać się w Diablo I, został stworzony od podstaw. Również sposób gry nim jest jedyny w swoim rodzaju i bardzo interesujący. Istnieje kilka sposobów na prowadzenie tej postaci, ja jednak przedstawię te najbardziej interesujące. Na początek coś o statystykach. Przede wszystkim siła. Podobnie jak u czarodziejki tak i tu do około 12 poziomu wypadałoby wszystko w niego zainwestować. Później już tylko sporadycznie, od czasu do czasu, ale jego wartość musi przekroczyć w pewnym momencie 100. Niestety lepsze zbroje potrzebują siły 170, jednak nie doradzam pchać wszystkiego w tę cechę. Po 12 poziomie musimy skoncentrować się głównie na energii i żywotności. Zręczność na dłuższą metę można zostawić w spokoju, bo rzadko będzie dochodzić do bezpośredniej walki - w większości przypadków nasze sługi będą wykonywać brudną robotę. Umiejętności, które każdy nekromanta musi posiadać, to zwiększenie obrażeń na 1 lub 2 poziomie (tyle wystarczy). Żelazna dziewica musi być rozwinięta do około 8 poziomu, reszta klątw jest raczej zbyteczna, lecz jeśli się uprzeć, to można trochę poinwestować w "fascynację" i "zmniejszenie" odporności, ale nie polecam. Około 2-3 poziomu tych umiejętności, to szczyt tego, co wypada wydać. Dalej po prostu się nie opłaca. Koniecznie trzeba rozwinąć zbroję z kości, ponieważ jest z niej całkiem niezła ochrona, najpierw do około 5 stopnia, później, jak coś zostanie, to można więcej. Ściana z kości lub więzienie z kości to umiejętności, które "musi mieć" każdy szanujący się nekrofil... znaczy się nekromanta, tylko nie wiedzieć, czemu wszystkie szkielety i golemy mają upodobanie w rozwalaniu nich, mam nadzieję, że ten bug zostanie poprawiony w kolejnym patchu. Wracając do tematu. Kościaną ścianą można już jako tako odgrodzić się od atakujących potworów, a więzieniem z kości bardzo dobrze izoluje się co silniejsze jednostki. Teraz nadszedł czas wyboru. Możemy albo wszystko wpakować w kościotrupy i kościanych magów, albo w mistrzostwo we władaniu szkieletami. Jednak tu przestroga dla posiadaczy słabszego sprzętu. Jak uda Wam się rozwinąć te umiejętności na maksa, to za Wami będzie łazić coś około 30 szkieletów, może nawet 40 i gra będzie skakała. Powiem szczerze na moim PII, 400 MHz z 128 MB, gdy przywoływałem wszystkie dostępne szkielety, gra zdawała się zwalniać, jednak nie na tyle, żeby było to bardzo uciążliwe. Taktyka wydaje się trochę dziwna, ale wierzcie mi, że jest skuteczna. Jak mówi stare przysłowie: w kupie siła i kiedy szkielety-wojownicy biegną do zwarcia, magowie zapewniają im wsparcie ogniowe :). Poza tym w takim gąszczu jest małe prawdopodobieństwo, że zostaniesz trafiony nawet przez mocnego stwora. Jedynym problemem może być brak zwłok do przemieniania, co, w niektórych przypadkach, może być uciążliwe, zwłaszcza podczas walki z bossami. Drugim sposobem jest natomiast wyszkolenie sobie bardzo dobrego golema. Najlepiej jak byłby to ognisty golem, tylko w tym wypadku trzeba się liczyć z możliwością walki. W tym celu prócz golema i mistrzostwa we władaniu golemami, dobrze jest rozwinąć wybuch zwłok do stosunkowo dużego poziomu. Do ataku na wybrane cele wyśmienicie nadawać się będzie włócznia z kości - przebijająca nawet kilka celów na raz - oraz duch z kości - bardzo mocny czar na wyższym poziomie, do tego samonaprowadzający się na cel.

W przeciwieństwie do bohaterów opisanych przeze mnie wyżej, nie ma idealnej taktyki na granie Paladynem lub Barbarzyńcą. Postacie te opierają swoje ataki głównie na sile ciosu, natomiast ich umiejętności są raczej sprawą dodatkową. Niemniej jednak postaram się zaprezentować najbardziej przydatne cechy dla obu klas.

Paladyn

Jest to postać bardzo skutecznie wspomagająca swoje zdolności magicznymi aurami. Ich różnorodność powoduje, że Paladyn potrafi poradzić sobie w każdej sytuacji. Jeśli chodzi o statystyki, to możemy punkty rozdzielać w miarę równo pomiędzy cztery atrybuty, z lekkim ukierunkowaniem na siłę i żywotność. Nie należy zbyt dużo ładować w zręczność i w pewnym miejscu tj. około wartości 60-70 zaprzestać powiększania tej cechy. Nie musimy również zanadto rozwijać energii, jeśli będziemy stosować w głównej mierze aury. Przejdźmy teraz do umiejętności. Jeśli chodzi o walkę, to nie radzę inwestować w poświęcenie, gdyż na wyższych poziomach ta umiejętność jest mieczem obosiecznym, potrafiącym zabrać nawet połowę posiadanej przez nas energii. Uwagę natomiast warto skupić na pchnięciu, które możemy rozwinąć do około 3-4 poziomu, szarży, którą rozwijamy maksymalnie, i świętej tarczy - dochodzimy do około 10 poziomu. Do atakowania kilku celów naraz przyda się zapał - 5 poziom wystarczy. Jeśli jednak czujemy niedosyt, to nie zaszkodzi przeznaczyć kilka punktów na nawrócenie i pięść niebios. Z aur defensywnych około 4-5 punktów w modlitwę i tyle samo w medytację. Dwa punkty zainwestujmy w śmiałość, która, w połączeniu ze świętą tarczą, stanowić będzie bardzo dobrą ochronę. Nie polecam rozwijać odporności, gdyż na 30 poziomie będzie dostępne zbawienie - 1 poziom. Odnośnie aur ofensywnych, to musimy coś wybrać, bo co najmniej kilka z dostępnych jest godnych uwagi. Ja polecam szczególnie dwie, tj. ciernie - jeśli to możliwe, należy je rozwinąć maksymalnie, oraz fanatyzm - bardzo przydatny, ponieważ zwiększa szybkość ataku. Koncentracja też może się przydać. Natomiast nie warto rozwijać świętego ognia, wstrząsu i chłodu, ponieważ są to raczej nieprzydatne aury, a punkty, zaoszczędzone w ten sposób, można przeznaczyć chodźby na ciernie.

Barbarzyńca

Niesłychanie niebezpieczny jako przeciwnik i w dodatku bardzo lubiany przez Diablomaniaków na całym świecie. W najlepszej pięćdziesiątce tylko siedemnaście osób nie gra barbarzyńcą.
Zacznijmy jednak od podstaw. Głównym atrybutem, w przypadku tego bohatera, są umiejętności bierne, dlatego, iż na pozostałe potrzeba many, a ta wzrasta w stosunku 1:1 wraz ze wzrostem energii. Bardziej opłaca się znaleźć jakiś przyjemny przedmiot podwyższający tę cechę. Przede wszystkim trzeba skupić się na sile i żywotności. Gdy uzyskamy już żądany poziom, należy zająć się zręcznością. Jednak generalnie losy barbarzyńcy zależą od wyżej wymienionych dwóch cech. Już na początku gry musimy zdecydować się, jaką bronią będzie posługiwał się nasz osiłek, a mamy do wyboru najróżniejsze. Osobiście nie polecam inwestowania we wszystko po trochu, tylko w jedną z nich. Najbardziej godne uwagi to: mistrzostwo w posługiwaniu się toporami i buławami, dlatego, że broń z tych grup posiada największy współczynnik obrażeń. Jeśli jednak komuś nie podoba się bieganie z olbrzymim toporzyskiem w garści lub nie mniejszym młotem, to doradzam miecze, gdyż bez problemu będziemy mogli dzierżyć nawet dwa naraz, poza tym ze względów czysto estetycznych; barbarzyńca wygląda naprawdę imponująco z dobrymi mieczami w rękach. Co do dalszych umiejętności bojowych: zwiększonej szybkości i wytrzymałości nie należy rozwijać wyżej niż do 5 poziomu, natomiast skórę z żelaza należy rozwinąć minimum do 10. Jeśli chodzi o wrodzoną odporność, to wedle uznania, gdyż ten sam efekt dają odpowiednie przedmioty. Przejdźmy teraz do zdolności. Kilka punktów można przeznaczyć na podwójne uderzenie. Koncentracja jest również dobrym sposobem na zwiększenie umiejętności bojowych. Jednak ja doradzam wybór jednej z trzech umiejętności. Są to "Szał bitewny", "Berserker" oraz "Atak z wyskoku". Jeśli dysponujesz sporą zręcznością i szansa trafienia przeciwnika jest duża, to polecam "Szał bitewny", natomiast "Berserker" to umiejętność, która, kosztem obrony, zwiększa obrażenia zadane wrogom. "Atak z wyskoku" pomimo tego, iż nie stoi najwyżej w hierarchii zdolności, to jest nieoceniony, gdy chcesz szybko przedostać się do wroga, bez niepotrzebnego przedzierania się przez zastępy pomniejszych potworów. Ta umiejętność szczególnie przydaje się, gdy walczymy z bestią, która wskrzesza swoje sługi. Dzięki niej możemy również w szybki sposób wydostać się z prawie każdego oblężenia. Jeśli chodzi o okrzyki, to najbardziej przydatne to: "Okrzyk" zwiększający obronę, dla ludzi ze smykałką do zbieractwa dobre będzie "Odnajdywanie przedmiotów". Następnie można wydać kilka punktów na rozwój "Rozkazów", podwyższających poziom many i życia. Podczas zamieszania przydaje się bardzo "Ponury totem" odstraszający pobliskie monstra, jednak nie ma co przesadzać z jego rozwojem. Dla lubiących okrzyki zadające bezpośrednie obrażenia zostało stworzone "Zawołanie bitewne", raniące stosunkowo skutecznie, a działające jak czary Nova. Na koniec zostawiłem "Dowodzenie", które jest z tego powodu godne uwagi, iż podwyższa umiejętności członków drużyny.

I to już koniec tego, może przydługiego, poradnika. Mam nadzieję jednak, że informacje w nim zawarte pomogą Wam w stworzeniu naprawdę dobrych postaci. Na koniec chciałbym podziękować Nekromancie Tiborowi, Paladynowi Bulito oraz całemu klanowi Diablo II, Guardians of Destiny za konsultację i pomoc w wyznaczeniu optymalnych dróg rozwoju dla postaci do gry pojedynczej, gdyż gra na battle necie to zupełnie inna bajka.

Na poprzednich stronach starałem się przedstawić Wam jak najlepsze sposoby na poprowadzenie poszczególnych postaci. Wbrew pozorom nie jest to sprawa prosta, gdyż punktów umiejętności za wiele nie ma, liczba zdolności pokaźna, a na domiar złego przydatnych jest wiele z nich. Dlatego właśnie oddaję w wasze ręce drugą część poradnika, tj. wykaz wszystkich dostępnych umiejętności z wyszczególnionymi wartościami początkowymi, końcowymi i przyrostami. W oparciu o poniższy tekst będziecie w stanie tworzyć własne unikalne techniki rozwoju, aby jak najlepiej killować potwory i innych graczy, bo wiedzieć wam należy, że Diablo II to obecnie gra przede wszystkim sieciowa, a postać do takiej gry może się niekiedy znacznie różnić od waszego wyjadacza z gry pojedynczej. Ale by już dłużej nie gadać, zapraszam do lektury i eksperymentowania z różnymi wariantami. Kto wie, może kiedyś spotkamy się twarzą w twarz na ubitej ziemi w świecie Diablo i sprawdzimy, kto z tej konfrontacji wyjdzie z nowym skalpem (uchem).

I jeszcze porady i linki dla początkujących sieciowców:
- www.bnpl.prv.pl - nieoficjalna strona polskiego battle netu. Prowadzona fachowo i rzetelnie przez chłopaków z Psycho Devils - na marginesie to pozdrowienia dla bulla :)
- diablo2.cdprojekt.com.pl - oficjalny polski serwis Diablo II

A jeśli ktoś zapragnie zasmakować życia klanowego to zapraszam na strony najlepszych moim zdaniem klanów na bn (Psycho Devils wymieniłem):
- diablo2.cdprojekt.com.pl/guardians - mój drużyny klan, więc nie mogło go zabraknąć
- diablo2.cdprojekt.com.pl/msklan - bardzo dynamiczny i interesujący klan prowadzony przez Maxia
- diablo2.cdprojekt.com.pl/zb - jeden z lepszych klanów diablo II
- dream-masters.klany.pl - elitarny klan dla postaci posługujących się magią. Oczywiście dostać się tam bardzo ciężko...
- www.angrenost.org - wyśmienity klan, a właściwie zakon. Jeśli chcecie poznać tych naprawdę dobrych to walcie pod wskazany adres.

Tiandil



Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Magiczna strzała	1	Strzała naładowana energią	Obrażenia na 1 p. wynoszą 0, a koszt 1,5. Z każdym poziomem obrażenia zwiększają się o 1 do stanu +19, a mana o 0,2, 0,1, 0,1, 0,1 aż osiągnie wartość 0 i nie płacimy za czar.
Płonąca strzała	1	Zapalona strzała	Obrażenia od ognia na 1 p. 1-4, koszt 3. maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 2 do wartości 39-42, a koszt mana raz o 0,2, a raz o 0,3 do wartości 7,7
Strzała chłodu	6	Strzała zadająca połowę normalnych obrażeń, ale za to spowalnia wrogów	Obrażenia na 1 p. to 3, czas działania zimna 5.2 s, a koszt 3. Obrażenia zwiększają się o 2 , czas działania zimna o 1,2 s na poziom, a koszt mana raz o 0,2, ■ raz o 0,3 do wartości 7,7. Maksymalne wartości obrażeń i czasu trwania zimna to 41 i 26,8
Strzał seryjny	6	Chyba jasne	Na 1 p. strzelasz dwoma pociskami, za cenę 4 mana . Ilość strzał i koszt podnosi się o 1/p, na 20 p. to odpowiednio 21 strzał i 23 mana.
Wybuchająca strzała	12	Strzała po osiągnięciu celu wybucha	Obrażenia na 1 p. to 2-4 , koszt mana 5. Maksymalne i minimalne zwiększają się o 5, do wartości 97-89 , a koszt mana o 0,5 do wartości 14.
Lodowa strzała	18	Strzała zamrażająca cel	Obrażenia na 1 p. 6-10, zamrożenie na 2 s, a koszt 4. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 4, czas zamrożenia o 0.2 s, a koszt mana o 0,2 i 0,3. Ostateczne wartości to obrażenia 82-86, zamrożenie na 5,8 s i koszt 8,7
Strzała kierowana	18	Nieważne gdzie strzelasz , pociski i tak znajdą wroga	Obrażenia na 1 p. wynoszą 0 a koszt 7. Obrażenia zwiększają się ■ 5% na poziom, a koszt zmniejsza o 0,5 aż do 12 p., gdzie osiąga wartość 1.
Wymiatanie	24	Seria z łuku	Obrażenia na 1 p. +5%, stały koszt mana 11 i ilość przeciwników, do których strzela amazonka 5. Obrażenia zwiększają się o 5%, a ilość przeciwników o 2. Na 20 p. wynoszą odpowiednio 100% i 43
Strzała spopielenia	24	Po trafieniu w cel podpala okolicę	Obrażenia na 1 p. 4-10, czas palenia się 4.6 s, obrażenia od ognia na s 8-10, koszt 6. Wymienione cechy podnoszą się ■ obrażenia maksymalne i minimalne o 6, czas palenia ■ 1 s, obrażenia od ognia o 8 na s, ■ koszt o 1. Na 20 p. wynoszą odpowiednio 118-124, 23,6, 119-121 i koszt 25.
Strzała zamrażająca	30	Zamraża cel i wrogów znajdujących się w jego pobliżu	Obrażenia na 1 p. wynoszą 6-10 , czas zamrożenia 2, koszt 10. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 6 do poziomu 120-124 , czas zamrożenia nie ulega zmianie, a koszt to 28.
Wewnętrzny wzrok	1	Obniża obronę potworów	Czas trwania wynosi 8 ■ i zwiększa się o 4 s Obrażenia zadawane przez przeciwnika to - 46%, promień stały 13.3 m i stały koszt mana 5. Na 20 p. wartości cech to czas - 84, obrażenia - 73%.
Uderzenie krytyczne	1	Chyba jasne	Szansa na uderzenie krytyczne na 1 p. umiejętności wynosi 16% i rozwija się o kolejne bonusy procentowe 9, 7, 6, 4, 4, 3, 2, 3, 0, 4, 1, 2, 1, 1, 2, 0, 1, 1, 1, 0 i przyjmuje maksymalną wartość 68%
Unik	6	Pozwala unikać ataków ■ walce wręcz, gdy amazonka się nie porusza	Szansa na unik wynosi 18% i rośnie o kolejne wartości procentowe: 6, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1, 0. Wartość dla 20 poziomu to 56%
Spowolnienie pocisków	12	Spowalnia wrogie pociski o 33%	Czas działania umiejętności na 1 p. to 12 s. Stałe spowolnienie pocisków o 33%, promień również stały to 13,3, koszt mana 5. Czas trwania zwiększa się o 6 ■ na poziom i uzyskuje końcową wartość 126 s.
Omijanie	12	Możesz ominąć pocisk , jeśli amazonka stoi w miejscu	Szansa na ominięcie na 1 p. wynosi 31% i rośnie o kolejne wartości procentowe 5, 5, 4, 3, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1 - maksymalnie 65%.
Penetracja	18	Podniesienie szans na trafienie	Skuteczność ataku na 1p. wynosi +35% i podnosi się co poziom o 10% do stanu 225%
Przynęta	24	Tworzy duplikat amazonki	Czas trwania umiejętności to 10 s, a koszt mana - 19. Czas trwania wydłuża się o 1, ■ koszt zmniejsza o 1. Na 20 p. "przynęta" trwa 105 s, a koszt wynosi 1.
Odskok	24	Pozwala na omijanie każdego ataku, nawet w biegu	Szansa na odskok wynosi 18% i rośnie o kolejne wartości procentowe: 6, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1, 0. Wartość dla 20 poziomu to 56%
Walkiria	30	Sprowadza z niebios boską pomocniczkę	Życie Walkirii na 1 p. to 376, ■ stały koszt mana 25. Życie zwiększa się o 76 co poziom, a obrona, atak i obrażenia o 25% co poziom. Na 20 p. życie równa się 1812, premia do obrony, ataku i obrażeń +475%.
Przebijanie	30	Umożliwia pociskowi przebicie celu i dalszy lot	Szansa na przebicie celu na 1 p. wynosi 16% i rośnie kolejno o 4, 4, 3, 3, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 0 do poziomu 43%.
Dźgnięcie	1	Kilka coraz słabszych ataków	Premia do ataku na 1 p. wynosi +10%, obrażenia - 15%, a koszt mana 2. Atak zwiększa się o 5 % i na 20 p. jest równy 105%, obrażenia zwiększają się o 3% i wynoszą +42%, a koszt mana podnosi się raz ■ 0.2 i raz o 0.3 osiągając wartość 6.7.
Uderzenie mocy	6	Mocniejszy cios przy użyciu błyskawic	Premia do skuteczności to 10%, obrażenia 1 - 8, koszt 2. Premia zwiększa się o 5% na poziom, obrażenia maksymalne i minimalne o 3, a koszt raz o 0,2 i raz o 0,3, osiągając wartość 6,7. Maksymalna wartość obrażeń i premii do skuteczności to odpowiednio 58-65 i 105%.
Zatruty oszczep	6	Atak zatrutą włócznią	Obrażenia na 1 p. wynoszą 9-14, czas trwania jest stały i równy 3, a koszt wynosi 4. Obrażenia maksymalne zwiększają się w schemacie +5, +4, a minimalne w odwrotnym +4, +5. Koszt mana podnosi się tradycyjnie o 0,2 na przemian z 0,3. Na 20 p. obrażenia wynoszą 98-103, a koszt 8,7.
Nabijanie	12	Ryzykując zepsuciem broni, możesz nabić na nią przeciwnika	Premia do obrażeń wynosi +300% i jest stała, premia do ataku 25%, koszt many również stały - 3, a możliwość zniszczenia broni 50%. Atak zwiększa się o 7% na poziom, a ryzyko zniszczenia broni o 1%. Końcowe wartości tych cech to + 158% do ataku i 69% szansy na zepsucie broni.
Błyskawica	12	Atak przy użyciu błyskawicy	Obrażenia na 1 p. wynoszą 1-40 a koszt 6. Obrażenia maksymalne zwiększają się o 8, a minimalne nie zwiększają się w ogóle. Koszt mana podnosi się o 0,2 i 0,3. Maksymalne współczynniki to: obrażenia 1-192 i koszt 10,7.
Elektryczny cios	18	Podobnie jak wyżej + wyładowania elektryczne	Liczba stała błyskawic wynosi 3, obrażenia od 1-15, koszt 4. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 5, a koszt mana +0,2, +0,7. Maksymalne wartości to obrażenia 96-110, a koszt 8,7.
Oszczep zarazy	18	Podobny do zatrutego oszczepu + wydzielanie chmury gazu	Obrażenia na 1 p. wynoszą 9 - 14, czas działania trucizny 3 s, ■ koszt 7. Obrażenia maksymalne zwiększają się w schemacie +5, +4, a minimalne w odwrotnym +4, +5. Koszt zwiększa się o 1 co poziom. Końcowe wartości to 98-103, koszt 26, czas działania trucizny jest stały.
Rozpędzenie	24	Atak kilku pobliskich celów ze zwiększoną szybkością	Premia do ataku wynosi 10%, obrażenia +25%, a stały koszt mana 5. Premia do ataku zwiększa się o 5%, a do obrażeń o 3%. Na 20 p. wynoszą odpowiednio 105% - premia i 83% obrażenia.
Uderzenie błyskawic	30	Potężny atak przy użyciu błyskawic	Obrażenia od błyskawic na 1 p. wynoszą 1-14, liczba trafień 2, obrażenia od błyskawicy 5 - 25 i koszt 9. Obrażenia od błyskawic zwiększają się o 2, ale tylko maksymalne. Liczba trafień o 1 na poziom. Koszt mana powiększa się o 0,5 na poziom. Końcowe współczynniki to 1-52, 21, 195 - 215 i koszt 18.
Furia błyskawic	30	Podobnie jak wyżej, tylko zamiast ataku bezpośredniego - rzut.	Obrażenia 1-40 , liczba błyskawic 2, obrażenia od błyskawic 1-40 i koszt 10. Obrażenia zwiększają się o 4, ale tylko maksymalne, liczba pocisków o 1, obrażenia od błyskawic o 10 - maksymalne i minimalne, a mana o 0,5. Na 20 p. wartości cech to 1-116 , 21, 191-230, 19.

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Zwiększenie obrażeń	1	Przeciwnicy otrzymują obrażenia powiększone o 100%.	Czas trwania klątwy na 1 p. wynosi 8 s. Promień działania to 2 m. Czas działania klątwy zwiększa się o 3 s na poziom, a długość promienia raz o 0,6 i dwa kolejne razy o 0,7. Końcowe współczynniki to: promień 14,6 m, czas trwania 65 s., ■ stały koszt 4.
Zamroczenie	6	Oślepia potwory, którym skraca się pole widzenia.	Czas trwania klątwy na 1 p. wynosi 7 s. Promień zasięgu to 2,6 m., koszt jest stały i wynosi 9. Promień zwiększa się w schemacie +0,6, +0,7,+0,7 m, ■ czas o 2 s. Na 20 p. promień wynosi 15,3 m, czas trwania 45 s.
Osłabienie	6	Osłabia wszystkich wrogów, tak że ich obrażenia są słabsze ■ 33%.	Obrażenia zadawane przez przeciwnika są osłabiane o 33%. Promień klątwy na 1 p. wynosi 6,6 m, czas trwania 16,4 s. Stały koszt jest równy 4. Promień zwiększa się w schemacie +0,7, +0,7 m, +0,6 i na 20 p. osiąga wartość 18,6 m. Długość trwania klątwy wydłuża się o 2,4 s na poziom, a jej końcowa wartość to 59.6 s.
Żelazna dziewica	12	Potwór, atakując, zadaje sobie rany.	Współczynniki 1 poziomu to 200% odbitych obrażeń, czas trwania 12 s, stały promień 4,6 m i również stały koszt 5. Czas trwania zwiększa się o 2,4 s na poziom, a procent odbitych obrażeń o 25%. Końcowe wartości to 675% odbitych obrażeń i czas trwania 57,6 s.
Groza	12	Potwory, pod wpływem klątwy, uciekają od Ciebie.	Promień na 1 p. wynosi 2,6 m i jest stały. Czas trwania 8 s i zwiększa się o 1 co poziom. Koszt mana stały i równy 7, a na 20 p. groza trwa przez 27 s.
Zamęt	18	Ta klątwa wprowadza chaos u wroga, który atakuje w przypadkowy sposób.	Promień na 1 p. wynosi 4 m, czas trwania 10 s, koszt jest stały i równy 13. Promień zwiększa się w sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, czas trwania wydłuża się o 2 s na poziom. Promień na 20 p. wynosi 16;6 m, a czas trwania 48 s.
Wyssanie życia	18	Raniąc przeciwnika, zyskujesz życie.	Leczy 50% obrażeń. Promień umiejętności na 1 p. wynosi 2.6 m, czas trwania 16 s, koszt mana jest stały - 9. Promień zwiększa się w sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, a czas o 2.4 s. Na 20 p. promień wynosi 15,3 m, czas trwania 61 s.
Fascynacja	24	Wrogowie atakują się nawzajem.	Czas trwania na 1 p. wynosi 12, promień i koszt są stałe i wynoszą odpowiednio 6 m i 17. Czas trwania zwiększa się o 3,6 sek. na poziom i przyjmuje końcową wartość 80,4 sek.
Zniedołężnienie	24	Powoduje, że potwory pod działaniem klątwy są spowalniane.	Promień na 1 p. wynosi 2,6 m, czas trwania 2 s, stały koszt 11. Promień rośnie podobnie jak w większości klątw nekromanty w sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, czas trwania wydłuża się o 0,2 s, końcowy promień to 15,3 m, a czas 5.8 s.
Zmniejszenie odporności	30	Obniża odporność wrogów na ataki magią.	Początkowy promień wynosi 4,6 m, czas trwania 20 s, odporność potworów na magię zmniejszona o 31%. Stały koszt mana - 22. Promień zwiększa się w sekwencji +0,6, +0,7, +0,7 m, czas ■ 2 s co poziom, a procentowe zmniejszenie odporności przebiega w następujący sposób: -6%, -4%, -3%, -3%, -2%, -2%, -1%, -2%, -1%, -1%, -1%, -1%, -1%, -1%, -1%, -0%, -0%, -1%, -0%. Końcowe wartości współczynników to promień 17.3, czas trwania 58 s i zmniejszenie odporności o 62%
Zęby	1	Nekromanta wystrzeliwuje serię zębów, raniących wroga.	Na 1 p. liczba zębów wynosi 2. Obrażenia 2-4, a koszt 3. Liczba zębów zwiększa się o 1 co poziom. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 1, a koszt mana o 0,5. Końcowe współczynniki to 21 zębów, obrażenia 21-31 i koszt 12.
Zbroja z kości	1	Absorbuje obrażenia.	Na 1 p. zbroja z kości absorbuje 20 obrażeń, a jej koszt wynosi 11. Absorbowanie zwiększa się o 10 co poziom, a koszt o 1. Na 20 poziomie koszt mana wynosi 20. Czar jest zdolny zaabsorbować 210 obrażeń.
Zatruty sztylet	6	Dodaje premie do obrażeń, gdy nekromanta używa sztyletu.	Obrażenia od trucizny na 1 p. to 7 - 15, czas działania trucizny 4 sek., premia do ataku + 15%, koszt 3. Obrażenia zwiększają się niejednorodnie i osiągają na 20 p. wartość 168 - 217, czas działania zwiększa się o 1 i wynosi na 20 p. 23, premia do ataku zwiększa się o 10% na poziom i na 20 jest równa +205%. Koszt mana zwiększa się przemiennie raz o 0.2, a raz o 0.3 i końcowa jego wartość to 7.7.
Wybuch zwłok	6	Powoduje, że zwłoki wroga eksplodują, raniąc pobliskie bestie.	Obrażenia to 60%-100% bazowego życia denata. Promień wybuchu wynosi 2,6 i powiększa się w sekwencji +0,7, +0,7 m, +0,6 m, przyjmując wartość 15 m na 20 p. Koszt mana początkowy to 15, rośnie on o 1 na poziom - maksymalnie 34.
Ściana z kości	12	Nekromanta tworzy ścianę z kości.	Stały czas trwania wynosi 48 s, koszt mana - również stały - 17. Życie na 1 p. 19. Zwiększa się w sekwencji +4, +5, +5, aby na 20 p. przyjąć wartość 109.
Eksplozja trucizny	18	Eksplodujące zwłoki wydzielają trujący gaz.	Obrażenia na 1 p. 25-50 , czas działania trucizny ponad 4 s, koszt mana stały, równy 8. Minimalne obrażenia zwiększają się o 5 co poziom , a maksymalne o 10 co poziom. Czas działania trucizny zwiększa się ■ 0.8 s na poziom. Końcowe obrażenia to 120-240, czas działania trucizny - ponad 19,2 s.
Włócznia z kości	18	Tworzy włócznię z kości, raniącą wrogów.	Obrażenia na 1 p. 16-24 , koszt mana 7. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 8 na poziom, a koszt mana rośnie raz o 0,2, ■ raz o 0,3. Końcowe obrażenia to 168-176, a koszt mana 11,2.
Więzienie z kości	18	Coś jak ściana z kości, tylko otaczasz tym poszczególnych wrogów.	Stały czas trwania wynosi 48 s, wytrzymałość 19, a koszt mana 27. Koszt zmniejsza się o 2 co poziom i od 13 p. wynosi 1, a życie rośnie w sekwencji +4, +5, +5, aby na 20 p. przyjąć wartość 109.
Trująca nova	30	Po prostu trująca nova.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 50-75. Czas działania trucizny to 8 s. Stały koszt mana równy jest 25. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 5 co poziom, a czas działania trucizny podnosi się o 0,8. Na 20 p. obrażenia wynoszą 145-217 , ■ czas trwania 13,2 s.
Duch kości	30	Po wystrzeleniu możesz o nim zapomnieć, bo sam znajdzie cel.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 30-40. koszt 12. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 6 co poziom, ■ koszt mana o 1 co 2 poziomy. Końcowe wartości tych cech to 324-334 i 21.
Ożywienie szkieletu	1	Ożywia szkielety.	Liczba ożywionych szkieletów wynosi 1, koszt mana 6. Liczba szkieletów rośnie o 1 co poziom - tak jak wartość mana. Na 20 poziomie można przywołać 20 szkieletowych wojowników za 25 mana.
Mistrzostwo we władaniu szkieletami	1	Poprawia współczynniki ożywieńców.	Dodaje 7 punktów życia szkieletom lub 7% życia potworom, które przywołałeś. Zadawane obrażenia wynoszą 2 lub dla innych ożywionych niż szkielety +2%. Życie rośnie o 7/7% na poziom a obrażenia ■ 2/2%. Końcowe wartości dla 20 poziomu to + 140/140% życia i + 40/40% obrażeń.
Gliniany golem	6	Powołuje do życia glinianego sługę.	Na 1 p. życie golema wynosi 100. Obrażenia 2-5, koszt 15. Życie zwiększa się o 35 na poziom, obrażenia minimalne w sekwencji +0, +1, +1, maksymalne w +1, +2, +2, +2, a koszt o 3. Finalne wartości cech to: życie 765, obrażenia 15-38 , koszt 72.
Mistrzostwo we władaniu golemami	12	Polepszenie statystyk golemów.	Premia do życia golemów to +20%. Szybkość chodzenia/biegania zwiększa się o 6%. Współczynnik życia podnosi się o 20% na poziom, a chodzenia/biegania w sekwencji: +4%, +4%, +3%, +3%, +2%, +1%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +1%, +0%, +0%, +1%, +0%. Na 20 p. życie wynosi + 400%, ■ szybkość chodzenia/biegania +33%
Ożywienie maga-szkieletu	12	Ożywienie szkieletowego maga.	Na 1 p. można przywołać jednego maga za cenę 8 mana. Wartość obu cech zwiększa się o 1 co poziom. Końcowe wartości to: 20 szkieletów, a koszt 27.
Krwawy golem	18	Powołuje do życia golema, karmiącego się krwią wrogów.	Życie jest stałe i wynosi 201. Zamiana obrażeń na życie 31%, obrażenia 6-16, koszt 25. Zamiana obrażeń zwiększa się w kolejno o 1%, + 1%, +1%, +1%, + 0%, +0%, +1%, +0%, +0%, +1%, +0%, +0%, +0%, +1%, +0%, +0%, 0%. Obrażenia minimalne zwiększają się o 2 przez cały czas, raz tylko, na 11 p., zwiększają się o 3. Obrażenia maksymalne zwiększają się w sekwencji +5, +6, +5, +6, +6. Koszt mana zwiększa się o 4. Na 20 p. zamiana zranień wynosi 38%, obrażenia 41-111, a koszt mana 101.
Przywołanie odporności	24	Podnosi odporność przywoływanych istot na magię elementarną.	Na 1 p. wynosi + 28% i rośnie kolejno o 6%, 5%, 3%, 3%, 2%, 2%, 2%, 1%, 2%, 1%, 1%, 1%, 0%, 2%, 0%, 1%, 0%, 1%. Na 20 p. przyjmuje wartość +66%.
Żelazny golem	24	Tworzy żelaznego golema.	Stałe współczynniki to życie 306, obrażenia 7-19 i koszt 35. Na 2 p. golem zyskuje obrażenia od cierni +150%, które rosną o 15% na poziom, przyjmując maksymalną wartość +420%.
Ognisty golem	30	Jak wyżej, tylko z ognia.	Życie stałe - 313. Na 1 p. absorbuje 36% obrażeń od ognia. Obrażenia zadawane 10-27 , koszt 50. Absorbowanie zwiększa się o +9%, +7%, +6%, +4%, +4%, +3%, +2%, + 3%, +2%, +2%, +1%, +2%, +1%, +1%, +2%, +0%, +1%, +1%, +1%, obrażenia minimalne rosną naprzemiennie o 2 lub 3 punkty, a maksymalne w sekwencji +6, +7, +7, +7. Koszt rośnie o 10 na poziom. Na 20 p. absorbowanie 88%, obrażenia 60-162 i koszt mana 250.
Ożywienie	30	Ożywia pokonanych wrogów.	Stały czas trwania to 180 sek. Na 1 p. można przywołać 1 potwora. Życie to 220%, a koszt 45. Liczba potworów zwiększa się o 1 na poziom, życie o 20%, a koszt mana zmniejsza o 2,7. - na 15 p. osiąga wartość 1 i dalej nie maleje. Maksymalne współczynniki życia i przywołanych potworów to odpowiednio 580% i 20.

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Poświęcenie	1	Kosztem własnego zdrowia - 8% zadanych obrażeń - zwiększasz rany wroga.	Premia do skuteczności ataku na 1 p. wynosi 20%, obrażenia 180%, obrażenia własne 8%. Skuteczność zwiększa się o 5%, a obrażenia o 12%. Na 20 p. premia do ataku to +115%, a do obrażeń +408%.
Pchnięcie	1	Pozwala atakować wroga tarczą - cios ogłusza przeciwników.	Obrażenia na 1 p. +15%, czas działania ogłuszenia 0,6 sek., koszt stały wynosi 2. Obrażenia zwiększane o 15% na poziom, a czas trwania ogłuszenia o 0,2 s na poziom. Końcowe wyniki to obrażenia +300% i czas trwania 4,4 s.
Święty pocisk	6	Święta moc rani ożywieńców lub leczy przyjaciół.	Obrażenia na 1 p. 8-16 , leczenie przyjaciół 1-6 , koszt 4. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 6, leczenie o 2, a koszt o 0,2, i 0,3. Na 20 p. obrażenia to 122-130, leczenie 39-44, a koszt 8,7.
Zapał	12	Pozwala z dużą szybkością atakować wrogów.	Premia do ataku na 1 p. wynosi 10%. Liczba trafień 2, a koszt stały 2. Premia zwiększa się o 5%, a liczba trafień o 1 na poziom. Na 20 p. premia wynosi 105%, a liczba ataków 21.
Szarża	12	Właśnie to, o czym myślisz :).	Stały koszt mana równy 9, obrażenia na 1 p. +100% i zwiększają się o 25% co poziom, na 20 p., osiągając wartość 575%.
Zemsta	18	Paladyn przeprowadza ataki przy udziale wszystkich żywiołów.	Obrażenia od żywiołów +35%, koszt mana 4, ■ czas trwania zimna 1,2 s. Obrażenia elementarne zwiększają się o 15% na poziom, czas działania o 0,6 s na poziom, ■ koszt mana o 0,5. Końcowe wartości to obrażenie elementarne 130%, czas trwania zimna 12,6 s, a koszt mana 13.
Błogosławiony młot	18	Przywołuje młot, który zadaje +150% nieumarłym, rani wszystkie cele na drodze.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 12-16, koszt 5. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 8, a koszt mana o 0,2 i 0,3 naprzemiennie. Końcowe wartości to 166-168 i koszt 9,7
Nawrócenie	24	Cios płazem miecza może spowodować nawrócenie się potwora, który będzie walczył po Twojej stronie.	Szansa nawrócenia na 1 p. wynosi 11%, czas trwania 20 s, stały koszt mana 4. Szansa nawrócenia rośnie o +7%, +7%, +6%, 6%, 4%, 3%, 2%, 3%, 2%, 2%, 1%, 2%, 1%, 1%, 2%, 0%, 1%, 1%, 1%. Czas trwania zwiększa się o 10 s, a końcowe wartości to 63% szansy na nawrócenie i 210 s trwania.
Święta tarcza	24	Przywołuje świętą tarczę, zwiększającą blokowanie i obronę.	Czas trwania na 1 p. wynosi 30 s, premia do obrony 25%, stały koszt 35, a szansa na udane blokowanie +8%. Czas trwania wydłuża się o 10 s na poziom, premia do obrony o 15%, a szansa na udane blokowanie o +2%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +0%, +1%, +0%, +0%, +1%. Dalej już tylko o 0%. Końcowe współczynniki to: czas trwania 220 s, premia do obrony 310%, a szansa na udane blokowanie 21%.
Pięść niebios	30	Pocisk ten zadaje obrażenia do błyskawic. Rozszczepiając się uderza jeszcze w postaci świętego pocisku.	Obrażenia od świętego pocisku na 1 p. 1-16, od błyskawicy 1- 40, koszt 25. Obrażenia maksymalne od świętego pocisku zwiększają się o 6, a minimalne nie zwiększają się. Obrażenia maksymalne i minimalne od błyskawicy zwiększają się o 8. Koszt mana podnosi się o 2. Na 20 p. obrażenia od świętego pocisku to 1-130, od błyskawicy 153 -192 , a koszt 63.
Moc	1	Podnosi współczynnik zadawanych obrażeń.	Promień początkowy wynosi 7,3, obrażenia +40%. Promień zwiększa się w sekwencji 1,4, 1,3, 1,3 i przyjmuje maksymalną wartość 32,6. obrażenia zwiększają się o 10 % i przyjmują wartość +230%.
Święty ogień	6	Zadaje przeciwnikom obrażenia, używając ognia.	Początkowy promień wynosi 4 m, obrażenia 1-3. Promień zwiększa się w sekwencji 0,6, 0,7, 0,7, a obrażenia +0,5, +1, Maksymalny poziom to 16,6 m, a obrażenia 15-17.
Ciernie	6	Trafienie paladyna kończy się otrzymaniem zwielokrotnionych obrażeń.	Promień początkowy wynosi 7,3, a odbicie obrażeń 250%. Promień zwiększa się w sekwencji 0,6, 0,7, 0,7, natomiast odbijanie obrażeń o 40%. Maksymalny promień to 32,6, a odbicie obrażeń 1010%.
Błogosławiona celność	12	Zwiększa skuteczność ataku.	Promień wynosi 7,3 i rozwija się tak, jak w umiejętności powyższej, osiągając identyczną wartość maksymalną. Natomiast premia do ataku to 75% i podnosi się o 15% na poziom, na 20 p., przyjmując wartość 360%.
Koncentracja	18	Stajesz się szybszy, pewniejszy.	Szansa nie przerwania ataków wynosi 20%, a obrażenia +60%. Zwiększają się one o 15% na poziom i na 20 wynoszą 345%
Święty chłód	18	Obrażenia od zimna.	Promień i jego rozwój identyczny jak w aurze Święty Ogień, a spowolnienie przeciwnika o 30%. Rośnie ono kolejno o: 4, 3, 3, 2, 2, 1. 1, 2, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 0 procent - maksymalnie 54%.
Święty wstrząs	24	Zadaje obrażenia znajdującym się w pobliżu potworom.	Promień wynosi 3,3 m, ■ obrażenia 1-5. Na 2 p. promień zwiększa się o 0,7, na 3 p. o 0,6, ■ następnie rośnie w sekwencji 0,7, 0,7, 0,6. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się raz o 1 ■ raz o 2. maksymalne wartości dla promienia i obrażeń to 16 i 29-33.
Przekonanie	30	Obniża współczynniki obrony i odporności na magię przeciwników.	Promień początkowy 6, obniżenie obrony o 49%, obniżenie odporności o 26%. Obniżenie obrony i odporności osiągają maksymalne współczynniki na 20 p.: -90% i -57%. Promień działania to 18,6.
Sanktuarium	24	Rani i jednocześnie odrzuca nieumarłych.	Promień wynosi 3,3 m, a obrażenia od magii 8-16. Promień na 2 p. zwiększa się o 0,7, na 3 p. o 0,6, a następnie rośnie w sekwencji 0,7, 0,7, 0,6. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się ■ 4. Maksymalny promień to 16, a obrażenia 84-92.
Fanatyzm	30	Bardzo szybki i celny atak.	Promień działania jest stały i wynosi 7,3, szybkość ataku wynosi +14%, a skuteczność +40. Szybkość zwiększa się o (procentowo): 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, a skuteczność o 5% na poziom. Końcowe wartości to szybkość ataku + 35% i skuteczność 135%.
Modlitwa	1	Leczy obrażenia.	Promień wynosi 7,3 i rozwija się analogicznie do innych aur o podobnej wartości początkowej, osiągając na 20 p. wartość 32,6m. Wartość leczenia na 1 p. to +2 i rośnie o 1, a koszt wynosi 1 i rośnie na 2 p. o 0,1 i do końca o 0,2. Na 20 p. wartość leczenia to +21, ■ koszt wynosi 4,5
Odporność na ogień	1	Chyba jasne.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o (procentowo): 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalną wartość na 20 poziomie - 75%.
Śmiałość	6	Podnosi obronę.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Premia do obrony wynosi 70% i rośnie o 10% na poziom aż do wartości +260%.
Odporność na zimno	6	Jasne.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o kolejne wartości procentowe : 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalny poziom równy 75%.
Odporność na błyskawice	12	Jasne.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o (procentowo): 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalny poziom równy 75%.
Oczyszczenie	12	Oczyszcza organizm z trucizny.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Obniżenie czasu działania trucizny wynosi na 1 p. 39% i zwiększa się o (procentowo): 7, 5, 5, 4, 3, 2, 2, 2, 1,2, 1, 2, 1, 0, 2, 0, 1, 0, 1, osiągając na 20 p. wartość 80%.
Wigor	18	Podnosi współczynniki szybkości, wytrzymałości i skraca czas potrzebny na odnowienie się wytrzymałości.	Promień na 1 p. wynosi 10 m, szybkość biegania i chodzenia podnosi się o 13%, premia do wytrzymałości i szybkość jej odnawiania to 50%. Promień zwiększa się o 2 m na poziom, premie do wytrzymałości i jej odnawiania podnoszą się o 25% na poziom, ■ szybkość ruchu zwiększa się o (procentowo): 5, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1. Na 20 p. promień wynosi 48 m, szybkość podniesiona o 43%, a odnawianie i podwyższenie wytrzymałości to 525%
Medytacja	24	Przyspiesza odnawianie się mana.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Szybkość odzyskiwania mana wynosi 65% i podnosi się o 15% na poziom. Maksymalna jej wartość na 20 p. to 350%.
Odkupienie	30	Poprzez ostatnią posługę paladyn zyskuje życie i mana.	Stały promień wynosi 7,3, szansa na odkupienie wynosi 33% i zwiększa się o 11, 8, 7, 6, 4, 4, 2, 4, 2, 2, 2, 2, 2, 1, 2, 0, 1, 1, 1 procent. Odzyskiwanie mana i życia wynosi 25 i rośnie o 5. Mak. wartość odkupienia to 85%, a odzyskiwania życia/mana 120.
Zbawienie	30	Podnosi odporność na wszystkie żywioły.	Promień odporności wynosi 7,3 i rośnie w sekwencji +0,7, +0,7, +0,6 m, do wartości 32,6. Podwyższenie odporności na żywioł wynosi 54% i podnosi się o kolejne wartości procentowe: 4, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 0, 0, osiągając maksymalny poziom równy 75%.



BARBARZYŃCA • BARBARZYŃCA • BARBARZYŃCA • BARBARZYŃCA

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Odrzucenie	1	Uderzenie odrzuca wroga.	Obrażenia na wstępie +1, zwiększenie obrażeń o 50%, atak +20%, koszt mana 2. Obrażenia zwiększają się o 1 co poziom, zwiększenie ogółu obrażeń o 5% na poziom, premia do ataku +5% co poziom, koszt mana jest stały i wynosi 2. Końcowe wartości to: obrażenia +20, zwiększenie procentowe 145%, atak + 115%.
Skok	6	Można przeskakiwać nad kanałami i innymi tego typu przeszkodami.	Na 1 p. barbarzyńca może wykonać skok na długość 4,6 m. Koszt mana wynosi 2 i jest stały. Zasięg skoku powiększa się kolejno: +2,7 m, +1,3 m, +1,4 m, +1,3 m, +0,7 m, +0,6 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0 m, +0 m. Maksymalna długość skoku to 60 m.
Podwójne uderzenie	6	Pozwala na szybki atak dwoma rodzajami broni.	Premia do skuteczności ataku na 1 p. wynosi +15%. Stały koszt mana 2. Premia do skuteczności to +5% co poziom. Na 20 p. wynosi +110%.
Ogłuszenie	12	Ogłusza wroga.	Premia do ataku na wstępie wynosi +15%, czas trwania ogłuszenia to 1,2 sek. Atak rośnie o +5% na poziom, czas trwania ogłuszenia o 0,2 s. Na 20 p. wartość ataku to +110%, a czas trwania ogłuszenia 5 s. Koszt mana jest stały i wynosi 2.
Podwójny rzut	12	Pozwala na doskonałe operowanie bronią miotaną.	Bonus do ataku wynosi na 1 p. +20%, stały koszt mana to 2. Premia zwiększa się o 10% co poziom. Końcowa jej wartość wynosi +210%.
Atak z wyskoku	18	Skok na przeciwnika kończy się atakiem.	Zasięg skoku na 1 p. wynosi 4,6 m, obrażenia to +100%. Odległość skoku zwiększa się kolejno o: +2,7 m, +1,3 m, +1,4 m, +1,3 m, +0,7 m, +0,6 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0,7 m,+0,7 m, +0 m, +0 m, +0,6 m, +0 m, +0 m, +0 m. Premia do obrażeń podnosi się o +30% co poziom. Koszt mana jest stały i wynosi 9. Na 20 p. barbarzyńca skacze na odległość 16,6 m, a premia do obrażeń wynosi 670%.
Koncentracja	18	Cios, który polepsza Twoją obronę.	Na 1 p. premia do obrony wynosi +20%, premia do ataku 25%. Premia do obrony zwiększa się o 10% na poziom, a do ataku o 5%. Stały koszt mana to 2. Na 20 p. premia do obrony wynosi +210%, a do ataku 120%.
Szał bitewny	24	Każdy kolejny celny cios zwiększa szybkość ataku	Na 1 p. czas trwania tej umiejętności wynosi 2 s, atak +10%. Czas trwania zwiększa się o 1 s na każdy poziom, a atak o +10%. Koszt mana jest stały i równy 3. Końcowe wartości to: czas trwania 21 s, premia do ataku 200%.
Trąba powietrzna	30	Barbarzyńca wiruje, niosąc śmierć wrogom	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi -50%, do ataku +25%, koszt mana 25. Premia do obrażeń zwiększa się o +15%, do ataku o +5%, a koszt mana o 2. Na 20 p. obrażenia +235%, atak +120%, koszt 63.
Berserker	30	Zatraca się w furii i atakuje bez opamiętania, narażając się na ataki.	Premia do skuteczności ataku na 1 p. wynosi +56%, obrażenia do magii +56%, czas trwania 2,7 s. Stały koszt mana 5. Skuteczność ataku podnosi się o 16% na poziom, obrażenia od magii o 10, a czas trwania obniża się kolejno o 0,3, 0,2, 0,1, 0,1, 0,1, 0,1, 0,1, 0,1, 0, 0, 0,1, 0, 0,1,0, 0, 0, 0,1,0, 0 sek. Na 20 p. premia do skuteczności ataku wynosi +360%, obrażenia od magii +246%, a czas trwania 1,3 sek.
Mistrzostwo we władaniu mieczami	1	Lepsze posługiwanie się mieczem.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +28%, a do ataku 28%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +123%, atak +180%
Mistrzostwo we władaniu toporami	1	Lepsze posługiwanie się toporem.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +28%, a do ataku 28%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +123%, atak +180%
Mistrzostwo we władaniu buławami	1	Lepsze posługiwanie się buławami.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +28%, a do ataku 28%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom , a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +123%, atak +180%
Mistrzostwo we władaniu bronią drzewcową	6	Lepsze posługiwanie się bronią drzewcową.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +30%, a do ataku 30%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +125%, atak +182%
Mistrzostwo we władaniu włóczniami	6	Lepsze posługiwanie się włóczniami.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +30%, a do ataku 30%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom, a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +125%, atak +182%
Mistrzostwo w rzucaniu	6	Większa biegłość w rzucaniu.	Premia do obrażeń na 1 p. wynosi +30%, a do ataku 30%. Premia do obrażeń podnosi się o 5% na poziom , a do ataku o 8%. Na 20 p. obrażenia +125%, atak +182%
Zwiększona wytrzymałość	12	Umożliwia barbarzyńcy dłuższy bieg.	Premia do wytrzymałości wynosi na 1 p. +30%. Wraz z nowymi poziomami tej umiejętności współczynnik ten rośnie o 15% na poziom, uzyskując maksymalną wartość na 20 p. 315%
Skóra z żelaza	18	Podnosi naturalną klasę pancerza.	Premia do obrony na 1 p. wynosi +30%. Co poziom zwiększa się o 10%. Na 20 p. przyjmuje wartość +220%.
Zwiększona szybkość	24	Chyba jasne.	Premia do szybkości wynosi +13% na 1 p. A następnie rośnie o wartości: +5%, +4%, +3%, +3%, +2%, +2%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +1% i już do końca na zmianę +0% i o 1%. Końcowa wartość tej umiejętności to 43%.
Wrodzona odporność	30	Odporność na magię.	Odporność na magię na 1 p. wynosi 12% i rośnie kolejno o 9%, 7%, 7%, 5%, 4%, 3%, 2%, 3%, 2%, 2%, 2%, 2%, 1%, 1%, 2%, 0%, 1%, 1%, 1%. Na 20 p. wartość tej cechy wynosi 67%.
Skowyt	1	Straszy przeciwników.	Na 1 poziomie bestia, pod wpływem tego zawołania, ucieka na odległość 16 m przez 3 s. Stały koszt wynosi 4, z każdym nowym poziomem wróg ucieka o 3,3 m dalej i jest pod wpływem zaklęcia przez 1 s dłużej. Końcowe współczynniki to: ucieczka na odległość 79,3 m i czas działania 22 s.
Odnajdywanie mikstur	1	Jasne.	Szansa na odnalezienie mikstury na 1 p. wynosi 15%. Kolejno rośnie o 12%, 9%, 8%, 6%, 5%, 4%, 3%, 4%, 2%, 3%, 2%, 2%, 2% i do końca o 1%. Na 20 p. osiąga wartość 84%.
Drwina	6	Potwór jest drażniony przez barbarzyńcę, co powoduje nieostrożne ataki.	Obrażenia i atak przeciwnika na 1 p. tej umiejętności obniżane są o 5%. Kolejne poziomy to obniżanie wyżej wymienionych współczynników wroga o kolejne 2%. Koszt mana jest stały i wynosi 3. Końcowe współczynniki to -43% do obrażeń i ataku przeciwnika.
Okrzyk	6	Polepsza obronę.	Początkowa premia do obrony wynosi 100%, czas trwania to 16 s. Koszt jest stały i wynosi 6. Premia do obrony podnosi się o 10% co poziom, a czas trwania o 2 s. Na 20 poziomie osiągają wartości: dla obrony +290% i czas trwania 54%.
Odnajdywanie przedmiotów	12	Możesz odnajdywać ekwipunek przy ciałach poległych.	Szansa na odnalezienie przedmiotu przy zwłokach wroga wynosi na 1 p. umiejętności 14%, później rośnie o: 7%, 5%, 4%, 3%, 2%, 2%, 2%, 1%, 2%, 1%, 3%, 1%, 0%, 2%, 0%, 1%, 0%, 1%. Na 20 p. osiąga wartość 55%.
Okrzyk bojowy	18	Obniża obronę wrogów.	Początkowe osłabienie obrony i obrażeń przeciwnika wynosi 50% i 25%. Czas działania to 12 s. Obrona przeciwnika zmniejsza się o kolejne 2% co poziom, a obrażeń o 1%. Czas trwania zwiększa się o 2,4 sek. Koszt mana jest stały i wynosi 5. Końcowe współczynniki tej umiejętności to: czas trwania 57,6 sek., osłabienie obrony o 88% i ataku o 44%.
Rozkazy	24	Czasowo podnosi współczynniki many, życia i wytrzymałości.	Czas trwania na 1 p. wynosi 30 s. Maksymalna wartość wytrzymałości, życia i mana podnosi się o 40%. Wartości wszystkich tych współczynników podnoszą się o kolejno: 4%, 3%, 3%, 2%, 2%, 1%, 1%, 2%, 0%, 1%, 1%, 1%, 0%, 1%, 1%, 0%, 0%, 1%, 0%. Czas trwania zwiększa się o 6 s. na poziom. Stały koszt mana wynosi 7. Maksymalny czas na 20 p. to 144 s, a współczynniki wzrastają o 64%.
Ponury totem	24	Ze szczątków wroga powstaje totem, który straszy pobliskie bestie.	Promień wpływu totemu na 1 p. wynosi 2 m i rośnie powtarzalnym systemem: +0,6m, +0,7m, +0,7m. Na 20 p. osiąga wartość 60,6 m. Czas trwania jest stały i wynosi 40 s.
Zawołanie bitewne	30	Działa jak nova z tym, że dodatkowo ogłusza.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 15-20, czas ogłuszenia trafionego potwora 1 s, koszt mana 17. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 5 co poziom, czas ogłuszenia o 0,2 s, a koszt mana o 1. Wartości tych współczynników na 20 p. wynoszą: obrażenia 110-115, czas ogłuszenia 4,8 s. Koszt mana 36.
Dowodzenie	30	Czasowo podnosi wsp. umiejętności.	Czas trwania na 1 p. wynosi 12 s. Stały kosz mana to 11. Czas wydłuża się o 4 s. na poziom i na 20 p. wynosi 88.

Nazwa umiejętności	Wymagany poziom	Opis	Schemat rozwoju
Ognisty piorun	1	W stronę wroga zostaje wystrzelony mały ognisty pocisk.	Standardowo zadaje 3-6. Na 2 p. zwiększają się o 1, na 3 p. o 2. Od 4 do 6 p. zwiększają się znów o 1, by od tego miejsca już na zmianę raz zwiększać się o 2, a raz o 1. Koszt mana jest stały i wynosi 2,5. Obrażenia na 20 p. wynoszą 31-34.
Ciepło	1	Umożliwia szybsze odnawianie mana.	Na 1 p. szybkość odnawiania się mana: 30%. Szybkość odnawiania się mana z każdym nowym poziomem zwiększa się o 12%, aby na 20 p. osiągnąć wartość 258%.
Inferno	6	Zionięcie ogniem.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 12-22. Minimalne podnoszą się +9, +10, +9, +9, +10, +9, +9, +10, +9, +10, a następnie już do końca +9, +9, +10. Maksymalne podnoszą się o +12, +9, +10, a następnie już do końca w schemacie +9, +9, +10, +9, +10. Na 20 p. wynoszą 190-203. Początkowy koszt mana wynosi 7 i podnosi się według schematu +0, +1, +1, +1. Zasięg płomienia rozwija się +0, +0,7, +0,6, +0,7m, osiągając maksymalną długość 12,6 m.
Pożoga	12	Za biegnącą czarodziejką tworzy się ścieżka ognia.	Na 1 p. czas palenia się ognia wynosi 4,6 sek. i co poziom zwiększa się o 1 sek. Obrażenia na 1 p. wynoszą 18-37. Do 5 p. maksymalne rosną w sekwencji +10, +9, a minimalne w odwrotnej, tj. +9, +10. Od 5 p. minimalne i maksymalne rozwijają się +9, +10, +9, +9, +10. Koszt mana do 5 p. zwiększa się o 0,5, a następnie o 1, co 2 poziomy. Końcowe współczynniki to: czas trwania 23,6 sek., obrażenia 196-215, a koszt mana 20.
Ognista kula	12	Silniejsza wersja ognistego pioruna. Rozpryskuje się, raniąc wszystko wokół.	Początkowe obrażenia 6-14, koszt mana 5. Podczas rozwoju maksymalne i minimalne wzrastają o 7. Koszt mana podnosi się w schemacie +0,5, +0,5, +1, +0.
Ściana ognia	18	Tworzy ścianę ognia.	Czas trwania na 1 p. wynosi 4,6 sek. Obrażenia 32-42, długość 4 m, a koszt 22. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się z reguły o 19 - na poszczególnych poziomach, powyżej 12, zdażają się awanse o 18 lub 17. Długość zwiększa się w schemacie +2, +1, +1. Koszt mana rośnie o 2 na poziom. Na 20 p. czas palenia się ściany wynosi 33,6 s., obrażenia 389-396, rozpiętość ściany 30 m, a koszt 60.
Urok	18	Zaklęty ogień nadaje broni właściwości magiczne.	Obrażenia na 1 p. 8-10, czas trwania 144 s, koszt 25. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 1 co poziom, czas podnosi o 24 s, a koszt o 5. Na 20 p. rany od ognia wynoszą 27-28, czas 600 s, a koszt 120.
Meteor	24	Z nieba spada wielki płonący głaz, który rozpryskuje się i pali przez jakiś czas.	Obrażenia na 1 p. 40-50, obrażenia od ognia 16-21, koszt 17. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 12. Te same obrażenia od ognia rosną o 7, a koszt o 1. Max. obrażenia 268-278, plus od ognia 150-154, a koszt 36.
Hydra	30	Tworzy trójgłowego ognistego smoka, który pluje we wrogów kulami ognia.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 6-12, czas trwania 12, koszt 21. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 2, czas trwania o 1, a koszt mana o 2. Końcowe obrażenia wynoszą 44-50, czas 31 sek., a koszt 59.
Mistrzostwo we władaniu ogniem	30	Zwiększa obrażenia zadawane przez żywioł ognia.	Premia do zadawanych obrażeń wynosi na 1 p. 18%. Rozwój na poszczególnych poziomach przedstawia się tak: +14%, +11%, +9%, +8%, +6%, +4%, +4%, +5%, +2%, +4%, +2%, +3%, +2%, +1%, +3%, i do końca o +1%. Końcowa wartość tej umiejętności to 100%.
Wiązka błyskawic	1	Wiązka wyładowań elektrycznych.	Obrażenia na 1 poziomie: 2-4, wysyłane wiązki: 3, koszt mana: 3. Co drugi poziom rosną minimalne i maksymalne obrażenia o 1. Ilość wiązek zwiększa się o 1 co poziom, a koszt mana rośnie 0.5 na poziom.
Pole statyczne	6	Wszystkie potwory znajdujące się w polu działania otrzymują obrażenia.	Osłabia przeciwnika o 25%. Stały koszt mana: 9. Promień rażenia na 1 poziomie to 3.3 m, a na 20 p. - 16 m. Wraz z poziomami umiejętności obszar działania zwiększa się o 2 razy 0.7 m, a następnie już do końca o 0.6m.
Telekineza	6	Możesz podnosić przedmioty i odpychać wrogów, zadając im obrażenia.	Na pierwszym poziomie zadaje obrażenia 1-2. Obrażenia zwiększają się o 1 wraz z rozwojem tej umiejętności. Na 20 p. zadaje obrażenia 20-21. Stały koszt mana - 7.
Błyskawica	12	Czarodziejka wystrzeliwuje błyskawicę.	Rani dowolną ilość wrogów znajdujących się na linii strzału. Obrażenia na 1 p.: 1 - 40. Maksymalne zadawane rany podnoszą się o 8 co poziom. Koszt mana rośnie o 0,5 na poziom, a od 11 p. o 1 co 2 poziomy umiejętności. Na 20 p. obrażenia wynoszą 1-192, koszt 17.
Nova	12	Czarodziejka wyzwala, rozchodzący się promieniście pierścień błyskawic.	Obrażenia na 1 p. 1-20, koszt mana 15. Obrażenia maksymalne i minimalne rosną o 7 co poziom, a koszt mana o 1. Obrażenia na 20 p. 134-153, koszt 34.
Seryjne błyskawice	18	Po uderzeniu w jakiś cel, potrafi odbić się i zaatakować kolejne.	Obrażenia na 1 p. 1-40, koszt 5. Obrażenia maksymalne zwiększają się o 10, minimalne nie zwiększają się. Koszt mana rośnie o 1 i na 20 p. obrażenia wynoszą 1- 230, a koszt 28.
Teleport	18	Przenosi czarodziejkę.	Na wstępie koszt wynosi 24 i w trakcie wzrostu zmniejsza się o 1, by na 20 p. osiągnąć wartość 5.
Burza z piorunami	24	Czarodziejka przywołuje chmurę, z której uderzają we wrogów pioruny.	Na 1 p. czas trwania wynosi 32 s, obrażenia 1-100. Czas trwania wydłuża się o 8 s na poziom, a minimalne i maksymalne obrażenia o 10. Koszt mana jest stały i wynosi 19. Na 20 p. burza z piorunami zadaje 191-290 obrażeń i trwa 184 s.
Tarcza energetyczna	24	Nad głową postaci pojawia się metaliczna kula, która absorbuje obrażenia.	Na 1 p. tarcza energetyczna absorbuje 15% obrażeń i trwa 144 sek. Wraz ze wzrostem poziomu tej umiejętności absorbowanie ulega następującej zmianie - każda kolejna liczba to premia w stosunku do poprzedniego poziomu: +8%, +7%, +5%, +5%, +3%, +3%, +2%, +3%, +1%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +1%, +0%. Czas trwania wydłuża się o 48 s na poziom. Wchłanianie na 20 p. wynosi 63%, a czas trwania 1056 s.
Mistrzostwo we władaniu błyskawicami	30	Obniża koszt rzucania czarów błyskawic.	Na 1 p. umiejętność ta obniża koszt rzucania czarów błyskawic o 15% i rozwija o: +8%, +7%, +5%, +5%, +3%, +3%, +2%, +3%, +1%, +1%, +2%, +1%, +1%, +1%, +1%, +0%, +1%, +1%, +0%. Na ostatnim poziomie redukcja wynosi 63%.
Lodowy pocisk	1	Tworzy lodowy pocisk, który trafiając, zwalnia przeciwników.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 3 - 5, czas działania zimna 6 s, koszt 3. Maksymalne i minimalne obrażenia zwiększają się o 1, a czas działania zimna o 1.2 s. Koszt mana stały. Na 20 p. zadaje 22-24 obrażeń, a czas działania wynosi 32.6 s.
Zbroja mrozu	1	Tworzy niebieską otoczkę zimna wokół czarodziejki, która daje premię do obrony i zamraża wrogów.	Na 1 p. premia do obrony wynosi 30% czas trwania 120 s. Czas zamrożenia 1.2 s Współczynnik obrony podnosi się o 5% na poziom, czas trwania o 12 s, a czas zamrożenia o 0,1 s, ale z dwoma wyjątkami: 8 i 16 p., kiedy to podnosi się o 0,2 s. Końcowe współczynniki to: premia do obrony 125%, czas działania czaru 348 s, a czas zamrożenia 3,4 s.
Nova mrozu	6	Działanie identyczne jak nova, ale dodatkowo spowalnia trafione potwory.	Na 1 p. obrażenia wynoszą 2-4, czas działania zimna 8 s, koszt 9. Minimalne i maksymalne obrażenia podnoszą się o 2, czas działania zimna o 1, a koszt o 2, co daje końcowy wynik: obrażenia 40-42, czas działania zimna 27 s, koszt 47.
Lodowe uderzenie	6	Czarodziejka wystrzeliwuje lodowy pocisk zdolny całkowicie zamrozić cel.	Początkowe obrażenia 10, zamraża na 3 s przy koszcie 6 mana. Obrażenia podnoszą się o 7 na poziom, czas zamrożenia o 0,2 s, a koszt o 0,5 do 13 p., a potem o 1 co 2 poziomy. Na 20 p. obrażenia wynoszą 143, czas 6,8 s, a koszt 6,8.
Lodowata zbroja	12	Prócz premii do ataku, lodowata zbroja zadaje obrażenia i spowalnia wrogów.	Premia do obrony wynosi na wstępie 45%, czas trwania 120 s, obrażenia 6-8, czas działania zimna 4 s, a koszt 11. Premia zwiększa się o 6% na poziom, czas trwania zamrożenia o 12, obrażenia maksymalnie i minimalne o 2, czas działania zimna i koszt nie zmieniają się. Końcowe wartości to: premia 159%, czas trwania 348 s, obrażenia 44-46.l
Lodowcowy grot	18	Prócz dużych obrażeń zamraża wszystkie potwory znajdujące się koło trafionego celu.	Początkowe obrażenia 16-24, czas zamrożenia 2 s, a koszt 10. Obrażenia maksymalne i minimalne podnoszą się o 7, czas zamrożenia o 0,1 s, ale za wyjątkiem 11 i 16 poziomu, kiedy to podnosi się o 0,2 s. Koszt do 5 p. podnosi się o 0,5, a później o 1 co 2 p. Końcowe obrażenia 149-157, czas zamrożenia 4,2 s, koszt 19.
Zamieć	24	Przywołuje burzę śnieżną, która mocno rani i zamraża/spowalnia wrogów.	Obrażenia na 1 p. wynoszą 16-24, czas działania zaklęcia 4 s, koszt 23. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 4, czas działania i koszt o 1. Na 20 p. obrażenia wynoszą 92-100, czas trwania 23, a koszt 42.
Zamrażająca zbroja	24	Oprócz premii do pancerza wystrzeliwuje w stronę wrogów lodowe pociski.	Premia do obrony 45%, czas trwania 144 s, obrażenia 4-6, koszt 17. Premia zwiększa się o 5% na poziom, czas o 6 s, obrażenia max. i min. o 1, a koszt jest stały i wynosi 17. Na 20 p. premia to 140%, czas trwania 258 s, obrażenia 23-25.
Zamarznięta kula	30	Tworzy kulę, z której odrywają się ostre lodowe odłamki, raniące wrogów.	Obrażenia 32-35, czas trwania zimna 8 s, koszt 25. Obrażenia maksymalne i minimalne zwiększają się o 6, czas działania zimna o 1, a koszt mana o 2. Na 20 p. obrażenia wynoszą 146-149, czas trwania 27, a koszt 63.
Mistrzostwo we władaniu zimnem	30	Osłabia odporność przeciwników na zimno.	Zmniejszenie odporności przeciwnika na magię zimna na 1 p. wynosi 23% i rośnie kolejno o:+11%, +8%, +7%, +6%, +4%, +4%, +2%, +4%, +2%, +2%, +2%, +2%, +2%, +1%,+1%, +0%. 1%, 1%, 1% - maksymalnie do 85%



producent: ELECTRONIC ARTS
platforma: PC

Shogun: Total War

O tej grze napisano już bardzo wiele. Czekano dość długo na Shoguna i trzeba przyznać, że nie zawiódł on oczekiwań. Doskonały miks strategii turowej i czasu rzeczywistego zdobył sobie wielu fanów. Z myślą o nich postanowiłem napisać co nieco o Total War, aby łatwiej było im sięgnąć po tę grę.

Klany

Każdy z ośmiu występujących w Shogunie klanów ma pewne zalety i wady, inne terytoria startowe, odmienne armie etc.

■Klan Shimazu (kolor zielony)

Ziemie klanu Shimazu leżą na południowym zachodzie Japonii. Zaletą Shimazu jest znakomite opanowanie walki na miecze, a bonusem tani koszt produkcji No-Dachi.

Prowincja - wojska:
Satsuma (stolica) - Daimyo, Emissary
Higo - Samurai Archers, Yari Samurai
Nagato - Samurai Archers, Yari Ashigaru
Bungo - Samurai Archers, Yari Samurai
Buzen - Yari Samurai, Yari Ashigaru
Hyuga - nie ma
Osumi - nie ma

■Klan Tekada (kolor czarny)

Jeżeli wybierzesz klan Tekada, to swą grę rozpoczniesz mniej więcej pośrodku kontynentu. Trzy prowincje leżą na południu, a trzy inne trochę bardziej na zachodzie. Najlepszą formacją Tekada jest kawaleria i dlatego jej produkcja jest tania jak Action Plus ;).

Prowincja - wojska:
Kai (stolica) - Daimyo, Yari Cavalry, Yari Samurai, Cavalry Archers, Emissary
Aki - Yari Samurai, Samurai Archers
Izu - Yari Cavalry
Bitchu - Yari Samurai
Bingo - Yari Cavalry, Cavalry Archers
Sagami - Yari Samurai, Cavalry Archers

■Klan Hojo (kolor fioletowy)

Prowincje klanu Hojo znajdują się na wschodzie. Od stuleci należą oni do najbogatszych rodzin. Dzięki bogactwu ziem Hojo mogą taniej budować struktury militarne.

Prowincja - wojska:
Shimosa (stolica) - Daimyo, Emissary
Musashi - Samurai Archers, Yari Ashigaru
Shimotsuke - Samurai Archers, Yari Samurai
Hitachi - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Kozuke - Samurai Archers, Yari Samurai

■Klan Uesugi (kolor granatowy)

Bardzo bogaty klan, który panowanie nad Japonią chce zdobyć przy pomocy doskonale wytrenowanych łuczników. Kosztują mniej niż w przypadku pozostałych klanów. Ziemie Uesugi leżą na wschodzie.

Prowincja - wojska:
Mutsu (stolica) - Yari Samurai, Emissary, Samurai Archers, Daimyo
Sado - Yari Ashigaru
Hida - Yari Samurai, Samurai Archers
Shinano - Yari Samurai, Samurai Archers
Echigo - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Dewa - brak

■Klan Mori (kolor czerwony)

Prowincje Mori znajdują się na północnym zachodzie Japonii. Członkowie tego rodu odznaczają się dużą religijnością, a główną siłę uderzeniową armii Mori stanowią wyszkoleni w sztuce wojennej mnisi. Trening mnichów kosztuje klan niewiele Koku.

Prowincja - wojska:
Mimasaka (stolica) - Yari Samurai, Samurai Archers, Emissary, Daimyo
Harima - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Bizen - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Suo - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Iwami - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Izumo - Yari Samurai (dwa oddziały)
Hoki - Yari Samurai
Iwaba - Yari Samurai

■Klan Oda (kolor złoty)

Klan bezwzględnych szowinistów. Wierzą, że są najważniejszymi ludźmi na świecie, i uparcie za wszelką cenę chcą zdobyć panowanie nad krajem. Nie posiadają żadnych specjalnych jednostek, ale mogą kupować i trenować po niskiej cenie oddziały Yari Ashigaru.

Prowincja - wojsko:
Owari (stolica) - Yari Ashigaru, Samurai Archers, Emissary, Daimyo
Mino - Yari Ashigaru (dwa oddziały)
Wakasa - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Kii - Yari Ashigaru
Yamato - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Tamba - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Kawachi - Yari Ashigaru
Omi - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Iga - Samurai Archers

■Klan Imagawa (kolor niebieski)

Terytoria klanu są rozmieszczone w południowo-centralnej i zachodniej części kontynentu. Imagawa to przebiegli dyplomaci i doskonali zabójcy. Odpowiednie wykorzystanie ich możliwości może, a nawet powinno, zaprowadzić Cię do tronu Japonii. Grając przeciwko Imagawa, musisz stale uważać na Ninja oraz podstępnych dyplomatów. Najlepiej, abyś w ogóle z nimi nie pertraktował. Grając Imagawa, kupujesz i trenujesz po niskiej cenie Ninja oraz Emissary.

Prowincja - wojsko:
Totomi (stolica) - Yari Samurai, Samurai Archers, Daimyo, Emissary, Ninja (dwa oddziały)
Hizen - Yari Samurai, Samurai Archers
Chikuzen - Yari Samurai, Samurai Archers
Chikugo - Yari Samurai, Samurai Archers
Mikawa - Yari Samurai, Samurai Archers
Suruga - Yari Samurai, Samurai Archers

■Neutralni (kolor biały)

W Total War występują również wojska neutralne. Nie można nimi grać ani też one same nie włączają się do walki po żadnej ze stron. Ale przypadkiem nie atakuj ich, neutralne prowincje mają bowiem z reguły silne armie i fortyfikacje.

Prowincja - wojsko:
Etchu - Warrior Monks, Samurai Archers
Echizen - Warrior Monks, Samurai Archers
Yamashiro - Warrior Monks (cztery oddziały!), Samurai Archers (dwa oddziały)
Tosa - Yari Ashigaru
Iyo - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Sanuki - Yari Ashigaru, Samurai Archers
Awaji - Yari Ashigaru (dwa oddziały)
Awa - brak
Noto - brak

Zarządzanie prowincjami i armiami

Od prawidłowego zarządzania zależy Twój sukces. Jeżeli chcesz stworzyć armię zdolną zmieść z powierzchni Ziemi każdego przeciwnika, musisz w jakiś sposób zdobyć na nią Koku. Równie dobrze możesz też postawić na mniejszą, ale lepiej rozwiniętą technologicznie armię. Z lepiej uzbrojonymi oddziałami tak samo skutecznie można walczyć z obcymi klanami. Tak czy inaczej, jest to ściśle powiązane z poziomem Twojego Zamku. Pieniądze na rozwój swego imperium uzyskujesz z farm, portów i kopalni. Waluta w Shogunie została nazwana Koku. Musisz rozsądnie zarządzać zasobami finansowymi, pod koniec roku może się bowiem okazać, że skarbiec masz pusty, a to raczej nie jest zbyt przyjemne. W tym akapicie wytłumaczę w przejrzysty sposób (przynajmniej się postaram), jak działa drzewko technologiczne i na czym polega ekonomia Total War. Jedno jest uzależnione od drugiego, zatem musi ze sobą współgrać. Od czasu do czasu nawiedzają Cię kataklizmy atmosferyczne (np. trzęsienia ziemi), które powodują, że cofasz się w rozwoju. Spada przede wszystkim o połowę ilość zgromadzonego Koku, a także wyraźnie spada lojalność Twoich poddanych. Powinieneś zawsze trzymać w pogotowiu kilku Shinobi na wypadek takiego kataklizmu. Powstrzyma to potencjalnych buntowników przed nierozważnymi krokami. Niestety, nic nie można zrobić z Koku. Stracony czas nie jest łatwo nadrobić, ale czy masz inne wyjście?

Zarządzanie pieniędzmi

Na początku zdecyduj się, czy chcesz grać rolę dyplomaty czy też pójść drogą dyktatorską i agresywnie atakować wrogów. W pierwszym przypadku rozwijasz się technologicznie, a w drugim militarnie. Będąc dyktatorem, w jak najszybszym czasie MUSISZ rozbudować swoją armię, nie martwiąc się o żadne technologie. Dyplomata powinien stworzyć na swoich terenach kilka silnych garnizonów, a następnie skoncentrować się na rozbudowie Zamku i drzewka technologicznego. Niemniej jednak, nie przesadzaj z wydawaniem Koku, zostaw coś na później. Musisz wziąć pod uwagę, że nie masz gwarantowanego przypływu gotówki. Każdego roku otrzymujesz inną ilość Koku. Jednego roku jest to dodatkowe 50%, a drugiego, jeśli jest nieurodzaj, wpływa do skarbca 50% mniej.

Siła militarna

W średniowiecznej Japonii panuje prawo miecza samurajskiego. Jeżeli zdecydujesz się na agresywną politykę, szybko utwórz bardzo dużą armię, która będzie wszak słabo uzbrojona i wyszkolona. Przeciwne klany i tak nie są jakoś specjalnie rozwinięte. Ich uzbrojenie też jest pry-



mitywne. Twoje imperium szybko zacznie się rozrastać. Pomimo że Twa armia jest słaba technologicznie, jej rozmiar działa na wroga deprymująco. Sama liczba wojowników przeraza sąsiednie klany i poddają się one często bez walki. A oto mała ściąga krok po kroku, jak tego dokonać, czyli jak stworzyć superarmię:

1. Rozbuduj farmy do 40%, ponieważ przychód z nich będzie stanowić utrzymanie armii. Weź jednakże pod uwagę, że im większa armia, tym więcej potrzebujesz Koku. Tak więc, te 40% potraktuj elastycznie.
2. Jeżeli masz wystarczającą ilość pieniędzy, buduj jak najwięcej portów oraz kopalń. Porty przynoszą Ci 200 Koku na rok, a kopalnie od 200 za miedź, 400 za srebro do 600 za złoto. Owszem, porty i kopalnie są drogim nabytkiem, ale też i znakomitą inwestycją, która się szybko zwróci.
3. Rozbuduj Zamek do drugiego poziomu (Large Castle). Dzięki temu wybudujesz Dojo dla koni oraz ulepszysz swoich łuczników i włóczników. Wartość tych jednostek wzrośnie o jeden punkt. Nie zmieni to zbytnio wartości Twej armii, ale zawsze to jakiś plus. Będą po prostu trochę lepiej walczyć.
4. Następnie zbuduj w którejś z prowincji Zamek, ■ w nim Dojo łuczników i włóczników.

Moc techniczna

Tą ścieżką powinieneś podążyć, jeśli czujesz się dyplomatą. Oznacza to, że musisz użyć swoich zdolności dyplomatycznych tak, aby trzymać na dystans wroga do momentu, aż zdecydowanie prześcigniesz przeciwne klany technologicznie. Twoim celem jest stworzenie jak najlepszych technologicznie zbroi i broni dla swych wojowników. Twoja krucjata potrwa dłużej niż w wypadku obrania kierunku agresywnego, ale gdy już wyruszysz, nikt nie będzie w stanie Cię powstrzymać. Punkt po punkcie będzie to wyglądać następująco.

1. Rozbuduj, tak samo jak w przypadku obrania agresywnego stylu gry, farmy do 40%, aby utrzymać swoją armię.
2. Kolejny krok jest podobny, czyli wybuduj porty oraz kopalnie.
3. Armia Twoja powinna liczyć tylko tyle wojowników, aby zapewnić bezpieczeństwo imperium. Nie ma sensu produkować zbędnych jednostek. Zamiast tego skoncentruj się na polepszaniu umiejętności żołnierzy.
4. Nie zapominaj przez cały czas zachowywać się dyplomatycznie!!! Utrzymuj przyjacielskie stosunki z sąsiadami do momentu, aż będziesz mógł ich bez problemów zniszczyć. Jak już wspomniałem, jest to długotrwałe, lecz opłacalne.
5. Koniecznie jak najszybciej rozbuduj Zamek do poziomu czwartego i ulepsz swoich wojowników. Nic nie działa tak deprymująco na wrogów jak świetnie uzbrojona i wyszkolona kawaleria. Powinieneś również handlować, ale w tym celu używaj tylko punktów holenderskich, aby nie stracić zbyt wiele na żołnierzach i mnichach. Zdobędziesz w ten sposób broń palną, która zapewni Ci ostateczne zwycięstwo.
6. Dysponując odpowiednio silną armią, wyrusz w podróż poprzez wrogie prowincje. Na zajętych ziemiach kupuj nowe jednostki.

Porty, Zamki i farmy

Farmy odgrywają istotną rolę w Total War. Po pierwsze, przynoszą rocznie 200 Koku. Po drugie, dają Ci możliwość szybkiego przenoszenia armii z jednego portu do drugiego. Jest to korzystne chociażby dlatego, że poruszanie się po lądzie jest uciążliwe. Im bardziej oddalasz się od rodzinnej prowincji, tym wolniej się przemieszczasz. Zamki ułatwiają Ci życie poprzez możliwość ciągłego ulepszania Twej armii. Buduj je jak najczęściej możesz. Bez Zamku nie postawisz Dojo, chociaż bez niego istnieje możliwość wybudowania farmy, kopalni i strażnic. Również w Zamku tworzysz garnizony i posiłki dla armii. Szybkość, która jest potrzebna, aby posiłki dotarły do osłabionej armii, zależy od wielkości Zamku. Farmy są podstawą do utrzymania armii. Można je ulepszać, by przynosiły większe zyski.

Dwa łyki taktyki

Tak jak w innych strategiach czasu rzeczywistego, tak i w Total War kluczową rolę odgrywa taktyka. Porady dotyczące taktyki zacznę od kilku generalnych zasad:

1. Naucz się wykorzystywać dla swych celów rzeźbę terenu.
2. Nigdy nie atakuj wroga, który znajduje się na wzniesieniu. Jeśli to uczynisz, Twoje wojska zostaną spacyfikowane.
3. Jeżeli masz zamiar się bronić, ulokuj swoje wojska na wzgórzu i wystaw posterunki z każdej strony. Twój przeciwnik nie jest głupi i będzie próbował zaatakować z różnych stron.
4. Nie atakuj przez rzekę, gdy nie masz zdecydowanej przewagi liczebnej. Na moście łatwo się obronić i aby przełamać obronę, potrzebna jest duża liczba atakujących.
5. Nie atakuj Zamków. Po jakimś czasie i tak obrócą się w ruinę, więc szkoda wojowników. Po prostu omiń je.
6. Armię utwórz z wielu rodzajów jednostek. Nie ma nic gorszego niż armia złożona z samych włóczników czy łuczników.
7. Trzymaj swoich łuczników w pierwszej linii jak najdłużej zdołasz. Tylko uważaj, aby przypadkiem łucznicy nie razili Twojej kawalerii.
8. Kiedy się bronisz, nie ruszaj się z wcześniej upatrzonego miejsca. Nie ruszaj też w pogoń za wycofującym się wrogiem. To nie ma sensu. Armia przeciwnika przegrupuje swoje oddziały i znowu Cię zaatakuje. Po co zatem tracić niepotrzebnie wojowników?
9. Nigdy nie posyłaj kawalerii w bój, zanim nie zmiękczysz przeciwnika łucznikami.
10. Uważnie kontroluj przebieg walki. Gdy tylko zauważysz, że któryś oddziałów nie walczy lub się wycofuje, działaj!
11. W przypadku, gdy bronisz prowincji i zostaniesz rozbity, ukryj niedobitki w lesie. Po pewnym czasie wojska wroga wycofają się z prowincji i... wygrasz!
12. Jeśli atakujesz klan uzbrojony w arkebuzy, zaplanuj swój atak w padającym deszczu. Jak wiadomo, proch ma tendencję do moknięcia. Deszcz pada najczęściej wiosną.
13. Podczas zimy, jeśli naprawdę nie musisz, NIE atakuj! O tej porze roku o wyniku bitwy bardziej decyduje przypadek niż rzeczywiste umiejętności i siła armii.
14. Bardzo deprymująco wpływa na wroga atak ciężkiej kawalerii w połączeniu z No-Dachi. Nawet jeśli atak zostanie odparty, to podczas kolejnego przeciwnik poda tyły. Proponuję posłać ciężką kawalerię na łuczników i No-Dachi na włóczników.

Prowadzenie oddziałów

Niektóre oddziały znakomicie ze sobą współpracują, inne nie. Powinieneś opracować sobie kilka uniwersalnych kombinacji. Nie zapomnij jednak, że, tak jak już wspominałem, w armii musisz posiadać różne typy jednostek. Przede wszystkim w każdej armii MUSZĄ być łucznicy oraz Yari. Optymalną kombinacją jest armia złożona z jednostek strzelających, piechoty, kawalerii i wojowników działających na morale wroga. Najważniejsze reguły.
1. Jeśli dysponujesz małą armią, a chcesz zadać duże straty przeciwnikowi, skorzystaj z Warrior Monk.
2. W obronie znakomicie spisuje się duet jednostek Naginata i Yari Samurai. Yari Samurai zatrzymają praktycznie każdą kawalerię. Naginata pozostałe typy wojska. Ewentualnie Naginata możesz zastąpić Warrior Monk.
3. Wykorzystuj jak najczęściej kawalerię uzbrojoną w łuki. Nie mają oni zbyt wiele strzał, przez co w regularnej bitwie są raczej nieprzydatni, ale warto nimi przed zwarciem wręcz zmiękczyć włóczników. Poślij ich w kierunku włóczników wroga, zasyp gradem strzał, wycofaj się, a następnie powtórz całe przedsięwzięcie. Po wystrzelaniu wszystkich strzał wycofaj ich. W walce wręcz są bezużyteczni.
4. Aby unieszkodliwić łuczników przeciwnika, nie ma lepszych jednostek niż Yari Cavalry. Są bardzo szybcy i mają sporą siłę przebicia. Strzały łuczników przeważnie trafiają w próżnię, a Twoja konnica w tym czasie już wycina łuczników. Niemniej jednak musisz uważać. Atak powinien być zaskakujący. W innym przypadku wróg ustawi przed łucznikami mur złożony z Yari Samurai i Twoja szarża zamieni się w klęskę.
5. No-Dachi perfekcyjnie nadają się do przełamywania formacji wroga. Tym bardziej, że widok ich dwuręcznych mieczy wpływa bardzo deprymująco na przeciwnika. No-Dachi bez problemu wbijają się klinem w przerażoną armię. Jednak pamiętaj, aby trzymać No-Dachi z dala od kawalerii. Ciężka i Yari konnica potrafi sobie poradzić z tymi wojskami.
6. Kupuj od Holendrów muszkiety. Przydadzą się one zwłaszcza do powstrzymania szarży ciężkiej kawalerii, ale nie tylko. Muszkiety dziesiątkują także wszystkie inne jednostki. Beznadziejne są za to w walce wręcz, zatem trzymaj je w bezpiecznej odległości od zwarcia.
7. Emisariusze w zasadzie spisują się dobrze w roli... szpiegów. Kiedy chcesz poznać terytorium wrogiego klanu, wyślij ich i poczekaj cierpliwie, aż wrócą. Po ich powrocie otrzymasz szczegółowe informacje.
8. Shinobi natomiast warto mieć, aby zmniejszyć ryzyko buntu. Nic tak "uspokajająco" nie wpływa na Twych podwładnych jak widok Shinobi. Gorzej, kiedy masz Shinobi przeciwko sobie. Prawdopodobieństwo buntu wzrasta znacznie.
9. Ninja potrafią przechylić losy całej wojny praktycznie w jednej kolejce. Są perfekcyjnymi zabójcami, ale najpierw musisz ich odpowiednio wyszkolić. Trwa to dość długo i sporo kosztuje, ale później może się opłacić.

Formacje bojowe

Odpowiednie wykorzystanie zalet formacji bojowych może zapewnić Ci zwycięstwo w niejednej bitwie. Trzy podstawowe formacje to: Close, Loose i Wedge. Później, w czasie bitwy możesz swoje szyki rozwinąć także w Single Line, Defensive, Square, Left Hand Offensive, Center Offensive, Right Hand Offensive, Skirmish Right, Skirmish Center i Skirmish Left. Każda z tych formacji ma swoje zalety i wady. Tak naprawdę to skuteczność ich zależy od ukształtowania terenu, warunków atmosferycznych, liczby jednostek etc. Ciężko jest jednoznacznie powiedzieć, której powinieneś użyć. Co najwyżej mogę wysunąć kilka sugestii, jak korzystać z formacji.

Jednostki bojowe
Wojowników można podzielić na cztery kategorie: strzelające, kawalerię, specjalne i walczące białą bronią. Ci ostatni używają włóczni lub mieczy. Nie lekceważ ich przypadkiem, bo to oni w dużym stopniu decydują o wyniku bitwy. Strzelające to te, które miotają w przeciwnika strzały lub kule. Nieodzowne, aby przetrzebić oddziały wroga, zanim dojdzie do walki wręcz. Wadą ich jest ograniczona ilość amunicji, a także słabe zbroje. Kawaleria zgodnie z zasadami taktyki korzysta ze swej szybkości, wykonując efektowne i efektywne szarże oskrzydlające. Do ostatniej kategorii zaliczam takie jednostki, jak szpiedzy, zabójcy i dyplomaci. Nie biorą one bezpośredniego udziału w walce, ale są równie skuteczne jak te walczące w pierwszej linii.

Light Samurai
Są to standardowe jednostki samurajskiej piechoty. Ich uzbrojenie stanowią miecze oraz łuki. Niestety, ich morale nigdy nie jest zbyt wysokie i często w decydujących momentach podają tyły.
Cena: 200
Czas: dwa sezony
Miejsce produkcji: Castle

Yari Ashigaru
Są to zwykli chłopi, słabo wytrenowani, ale stanowiący w wielu przypadkach trzon samurajskich armii. Z racji swego pochodzenia nie grzeszą odwagą i fantazją. Często więc uciekają z pola bitwy. Uzbrojeni są w lekkie zbroje oraz Yari, czyli długie włócznie.Cena: 100
Czas: jeden sezon
Miejsce produkcji: Yari Dojo

Yari Samurai
Uzbrojeni w długie włócznie są bardzo niebezpieczni dla konnicy wroga. Dobrze wyszkoleni, nie wpadają zbyt łatwo w panikę i dzielnie się biją. Stanowią trzon Twej armii.

Cena: 200
Czas: dwa sezony
Miejsce produkcji: Yari Dojo

Light Cavalry
Samurajska kawaleria uzbrojona w miecze i łuki. Szybcy, zwrotni i zdyscyplinowani, doskonale nadają się walki ze słabiej opancerzonymi i wolnymi oddziałami wroga oraz do zwalczania łuczników.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Horse Dojo

Warrior Monks
Fanatyczni wyznawcy Buddy nie są co prawda wielkimi wojownikami, ale za to nigdy nie cofają się przed żadnym wrogiem. Wzbudzają przerażenie w szeregach obcego klanu.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Buddhist Temple

Arquebusiers
Piechocińcy uzbrojeni w prymitywne arkebuzy. Strzelają na większy dystans niż łucznicy i w zasadzie tylko oddziały ciężko opancerzone mają jakieś szanse. Słabą stroną Teppu Ashigaru jest walka wręcz. Oddziały uzbrojone w arkebuzy sieją co prawda duże spustoszenie, ale ładowanie broni trwa koszmarnie długo, a w czasie śniegu lub deszczu zamaka proch i stają się one bezużyteczne.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Trading Post

Heavy Samurai
Ciężka piechota uzbrojona w ciężkie zbroje oraz Najinata, czyli krótkie pałki. Świetnie spisują się w defensywie, ale są przeraźliwie wolni.
Cena: 500
Czas: sześć sezonów
Miejsce produkcji: Yari Dojo and Armoury

Heavy Cavalry
Ciężka kawaleria uzbrojona w miecze i grube zbroje. Prawdziwy walec miażdżący wszystko na swej drodze. Jedynie oddziały uzbrojone w długie włócznie oraz armaty mogą ich powstrzymać. Minusem ciężkiej kawalerii jest za to niedostateczna szybkość.
Cena: 600
Czas: osiem sezonów
Miejsce produkcji: Horse Dojo and Armoury

No-Dachi Samurai
Jedne z najbardziej wartościowych jednostek, wzbudzają prawdziwy popłoch u wroga. No-Dachi są uzbrojeni w dwuręczne miecze i doskonale nadają się do łamania szyków wroga. Słabo za to radzą sobie w defensywie.
Cena: 500
Czas: sześć sezonów
Miejsce produkcji: Sword Dojo

Yari Cavalry
Uzbrojeni we włócznie jeźdźcy są najgroźniejszym przeciwnikiem dla innych oddziałów kawalerii oraz piechoty nie uzbrojonej we włócznie. Szybcy, łatwo przedostają się do formacji łuczników.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Horse Dojo

Musketeers
Ulepszona wersja Arguebusiers. Ich broń ma większy zasięg i jest skuteczniejsza.
Cena: 500
Czas: sześć sezonów
Miejsce produkcji: Trading Post

Taisho
Jednostki Taisho służą nam jako dowódcy oddziałów. Prowadzą nasze wojska w starciach zbrojnych. Walczą otoczeni małą garstką straży przybocznej. Z czasem ich doświadczenie rośnie i ma duży wpływ na morale wszystkich oddziałów.
Cena: 500
Czas: jeden sezon
Miejsce produkcji: Castle

Emissary
Są to dobrze wykształceni Samurajowie używani jako dyplomaci. Wysyła ich się z propozycjami sojuszu. Każda taka misja zakończona sukcesem powoduje wzrost doświadczenia dyplomatów.
Cena: 200
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Tranquil Garden

Naginata
Uzbrojeni w krótkie włócznie i ubrani w ciężkie zbroje, są królami defensywy. Poruszają się powoli, ale kiedy staną na trasie przemarszu wroga, to nic ich nie ruszy. Perfekcyjnie nadają się do osłony łuczników i strzelców.
Cena: 600
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Spear Dojo

Ninja
Ninja od urodzenia są trenowani na szpiegów i zabójców. Ich celem są przede wszystkim dyplomaci oraz dowódcy. Równie skutecznie jak zabijają, potrafią też szpiegować.
Cena: 400
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Ninja House

The Legendary Geisha
Legendary Geisha są czymś pomiędzy dyplomatami, super szpiegami i zabójcami. Wysłane do wroga z propozycją sojuszu nie tylko rozmawiają, ale też przy okazji szpiegują.
Cena: 1000
Czas: osiem sezonów
Miejsce produkcji: Master Tea House

Samurai Archers
Tanie, szybkie w treningu i skuteczne przeciw powolnym jednostkom. To najkrótsza i najtrafniejsza rekomendacja.
Cena: 200
Czas: jeden sezon
Miejsce produkcji: Archery Dojo

Cavalry Archers
Znakomite jednostki do ataków nękających. Wystarczy podjechać do zgrupowania wroga, ostrzelać go gradem strzał i błyskawicznie się wycofać.
Cena: 500
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Horse Dojo

Shinobi
Szpiedzy i policjanci w jednym. Wysłani na terytorium obcego klanu mogą szpiegować lub podburzać ludność. W Twoich prowincjach pilnują porządku i zapobiegają buntom.
Cena: 500
Czas: cztery sezony
Miejsce produkcji: Tea House

Twój klan kontra klan wroga

Jak wiadomo, niektóre oddziały świetnie spisują się przeciwko drugim, natomiast słabo w walce z innymi. Pragnę się podzielić z Wami kilkoma moimi uwagami.

Samurai Archers: dobrzy w walce z Yari Ashigaru, przeciętni przeciw Cavalry Archcers, Arquebusiers i Musketeers, słabi w starciu z Yari Samurai, beznadziejni vs. Warrior Monks, Naginata, Heavy Cavalry, Yari Cavalry i No-Dachi.

Yari Ashigaru: dobrzy - Heavy Cavalry i Yari Cavalry, przeciętni - Arquebusiers, słabi - Samurai Archers, Yari Samurai oraz Musketeers, beznadziejni - Naginata, Warrior Monks, No-Dachi.

Yari Samurai: perfekcyjni - Heavy Cavalry i Yari Cavalry, dobrzy - Samurai Archers, Yari Ashigaru oraz Arquebusiers, słabi - Cavalry Archers, Warrior Monks, Naginata, No-Dachi, Musketeers.

Cavalry Archers: dobrzy - Yari Ashigaru, Yari Samurai, Arquebusiers i No-Dachi, przeciętni - Samurai Archers, Warrior Monks, słabi - Naginata, Musketeers, Yari Cavalry.

Warrior Monks: perfekcyjni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, Arquebusiers, Musketeers, dobrzy - Yari Samurai, przeciętni - Cavalry Archers, słabi - Naginata, No-Dachi, Yari Cavalry, beznadziejni - Heavy Cavalry.

Arquebusiers: dobrzy - Naginata, przeciętni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, słabi - Yari Samurai, Cavalry Archers, Warrior Monks, No-Dachi, Musketeers, Yari Cavalry.

Naginata: perfekcyjni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, dobrzy - Yari Samurai, Cavalry Archers, Warrior Monks, No-Dachi, przeciętni - Yari Cavalry, słabi Heavy Cavalry, Musketeers, beznadziejni - Arquebusiers.

Heavy Cavalry: perfekcyjni - Samurai Archers, Cavalry Archers, Warrior Monks, Arquebusiers, No-Dachi, Musketeers, dobrzy - Naginata, słabi - Yari Ashigaru, beznadziejni - Yari Samurai, Yari Cavalry.

No-Dachi: perfekcyjni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, dobrzy - Yari Samurai, Warrior Monks, Arquebusiers, Musketeers, słabi - Cavalry Archers, Naginata, Yari Cavalry, beznadziejni - Heavy Cavalry.

Musketeers: dobrzy - Yari Samurai, Cavalry Archers, Arquebusiers, Naginata, przeciętni - Samurai Archers, Yari Ashigaru, słabi - No-Dachi, Yari Cavalry, beznadziejni - Warrior Monks, Heavy Cavalry.

Yari Cavalry: perfekcyjni - Samurai Archers, Heavy Cavalry, dobrzy - Cavalry Archers, Warrior Monks, Arquebusiers, No-Dachi, Musketeers, przeciętni - Naginata, słabi - Yari Ashigaru, beznadziejni - Yari Samurai.

Ukształtowanie terenu

Jak już kilkakrotnie wspomniałem, znajomość i przede wszystkim umiejętność wykorzystywania rzeźby terenu jest często kluczem do zwycięstwa. Naucz się wykorzystywać teren dla własnych celów, a pokonasz nawet kilka razy liczniejszego wroga. Dlatego podam Ci teraz kilka wskazówek dotyczących obrony i ataku z wykorzystaniem ukształtowania terenu. Pierwszą czynnością, jaką powinieneś wykonać po przejściu do trybu bitwy, jest dokładne obejrzenie mapy. Ujrzysz na niej wszelkie wzniesienia, doliny, połacie drzew, budynki, rzeki i mosty. Jeśli chcesz, możesz sobie mapę powiększyć i wszystko obejrzeć dokładnie, by zaplanować taktykę na daną bitwę. Nie widzę też żadnych przeszkód, abyś wziął kartkę papieru i wszystko zanotował, a zwłaszcza rozmieszczenie oddziałów przeciwnika.
1. Mosty są przekleństwem dla atakujących. Zawsze, gdy chcesz atakować przez rzekę, powinieneś posiadać dwu- lub trzykrotną przewagę liczebną. Inaczej nie masz zbyt wielkich szans. Atak przeprowadź błyskawicznie, szkoda czasu na zastanawianie się. Użyj w tym celu kawalerii, najlepiej ciężkiej. Zadanie konnicy jest proste, jak najszybciej dopaść łuczników wroga. Włóczników ostrzelaj gradem strzał. Być może szarżę kawalerii będziesz musiał kilkakrotnie ponawiać. Za to obrona mostu należy do czystych przyjemności. Zasada jest banalna. Ustawić miotające jednostki tak, aby raziły każdego wroga, który znajdzie się na moście. Powinieneś łuczników postawić tuż za mostem, a koło nich włóczników na wypadek, gdyby przedarła się przez most konnica przeciwnika.
2. Wzgórza znajdują się w każdej prowincji. Zatem zdą-



żysz je pokochać (jeśli się bronisz) lub znienawidzić (kiedy atakujesz). Nie muszę chyba pisać, że przeciwnik zdobywający wzgórze wspina się na nie powoli i jest łatwym celem dla strzał łuczników. To oczywiste. Atakując wzgórze staraj się je zdobyć przy użyciu piechoty. Kawaleria zostanie wybita całkowicie.
3. Połacie lasu są dla łuczników tym, czym dla kawalerii są wzgórza. Dlatego, kiedy znajdziesz się pod obstrzałem, a w pobliżu są drzewa, schowaj się. Za drzewami spokojnie poczekaj, aż wróg wystrzela całą swoją amunicję. Lasy nadają się także znakomicie do obrony. Zza drzew możesz skutecznie razić wroga.
4. Problemem dla obu stron są klify. Praktycznie nie da rady przejść przez grzbiet klifu, a co za tym idzie, musisz go ominąć bokiem. Niestety, w takim wypadku Twoi wojownicy podążają gęsiego, a zatem przeciwnik, który Cię goni, szybko dochodzi i zaczyna deptać armii po piętach. Z drugiej zaś strony, jeśli Ty gonisz wroga, to łatwo możesz wpaść w zasadzkę. Moja rada jest taka: omijać klify.
5. Otwarte przestrzenie są wymarzonym miejscem dla kawalerii. Jeżeli w swojej armii masz silne oddziały konnicy, nie zastanawiaj się zbyt długo. Przyjmij bitwę na otwartej przestrzeni. Na niej możesz do woli szarżować i dziesiątkować piechotę wrogiego klanu. BTW: zapamiętaj, że piechocińcy na otwartej przestrzeni to martwi piechurzy. Trzymaj ich z dala od tego terenu.
6. Gdzieniegdzie napotkasz budynki. Kiedy znajdziesz się pod obstrzałem, powinieneś wykorzystać je jako osłonę. Niestety, są one raczej niewielkie i niezbyt wielu wojowników dzięki nim ocalisz.

Prowincja po prowincji

Nie da rady napisać solucji do Total War. Co najwyżej mogę dać Ci kilka porad, jaką taktykę zastosować w poszczególnych prowincjach.

Chikugo: kluczem do zwycięstwa jest obronienie mostu (kiedy się bronisz) lub zdobycie go (dla atakujących). Aby go obronić, ustaw bezpośrednio za nim łuczników, a obok nich w pogotowiu trzymaj piechurów; ewentualnie przechwycą oni jednostki, którym uda się pokonać most. Jeśli atakujesz, zbliż się do mostu i zasyp gradem strzał przeciwnika na drugim brzegu. Pod osłoną strzał pchnij przez most piechotę na drugą stronę.

Chikuzen: w tej prowincji powinieneś jak najszybciej zdobyć wzgórze, zanim wróg je ubezpieczy. Przejdź do defensywy i staraj się obronić wielkie wzgórze po lewej. Jeśli przegrasz starcie o ten pagórek, wycofaj się w prawo i przyjmij pozycje obronne w lasku oraz na znajdującym się tam wzgórzu.

Nagato: na tym terytorium są dwa dobre miejsca do obrony. Pierwsze na wzgórzu, a drugie u jego stóp. Ustaw swoje oddziały na pagórku i powstrzymaj wroga łucznikami. Jeśli atakujesz, skieruj swoich wojowników w prawo, wdrap się na górkę i po grani zaatakuj przeciwnika. Uważaj tylko, aby Twoje jednostki nie poszły w rozsypkę. Przed końcowym atakiem wejdź pomiędzy drzewa, gdzie spokojnie przegrupuj oddziały.

Hizen: atakujący ma dwie drogi do zwycięstwa. Możesz podążyć w prawo, poza zasięgiem łuczników wroga, używając do osłony drzew oraz pagórków. Innym sposobem jest wybranie drogi na lewo i skradanie się za dwoma połaciami lasu. Jeśli się bronisz, powinieneś użyć swoich łuczników i No-Dachi. Na lewym skrzydle ustaw No-Dachi, a na prawym koło drzew łuczników i trochę włóczników. Nie zapomnij jednak wycofać ich, gdy tylko znajdą się w niebezpieczeństwie.

Iyo: tutaj sporą przewagę mają obrońcy. Wystarczy, abyś posłał niewielki oddział w lewo pomiędzy drzewa. Teraz atakujący nie ma szans, by dobrać Ci się do tyłka. Zanim dojdzie do Twych pozycji obronnych, zostanie wybity. Z kolei jedyną nadzieją atakujących jest skrycie się za drzewami z lewej strony. Po przebyciu lasku nie masz co się zastanawiać. Co sił w nogach (i kopytach) biegnij w kierunku łuczników. Jeżeli uda Ci się ich dopaść, zanim Cię wystrzelają... wygrałeś!

Tosa: kolejne terytorium, gdzie swoimi umiejętnościami powinni popisać się łucznicy. Obrońcy mają przed sobą kawał wolnego pola do ostrzału, ale są tam też drzewa, za którymi mogą się schować atakujący. Obrońcy muszą się nieco przybliżyć i strzelać z mniejszej odległości. Za to atakujący niech poczeka, aż wróg wystrzela amunicję, i wtedy ruszy do ataku.

Higo: ciężko się bronić, a co za tym idzie, łatwo atakować. Obrońcy muszą uważać na południe, bo stamtąd prawdopodobnie nastąpi atak. Zgrupuj po tej stronie siły i czekaj na atak. Atakujący ma po lewej stronie drzewa, za którymi może się ukryć. Nie ma zatem nic łatwiejszego jak podkraść się tamtędy i uderzyć z zaskoczenia.

Bungo: następne terytorium z kilkoma połaciami drzew sprzyjającymi nie tylko atakującym, ale i obrońcom. Atakujący może wybrać do ataku prawą lub lewą flankę. Nie ma to większego znaczenia. Wybierzesz prawą - będziesz się szybciej posuwać, ale narazisz się na silniejszy atak łuczników. Na lewej flance sytuacja ma się odwrotnie.

Buzen: bardzo łatwo się tutaj obronić. Ustaw grupę łuczników pomiędzy drzewami na wzgórzu i spokojnie wystrzelaj atakujących. Jeśli nacierasz, możesz zaatakować z flanek albo środkiem, ale najlepiej, abyś wybrał atak prawą flanką. Z tej strony masz najbezpieczniejsze przejście.

Shinano: jeżeli atakujesz, jak najszybciej zajmij obie strony doliny. Tam przejdź do defensywy i spoza drzew strzelaj we wroga, który znajduje się na otwartej przestrzeni. Natomiast sukces obrońcy zależy również od przejęcia kontroli nad którymś z lasków.

Mino: arghhhh!!! Niestety, ale w tej prowincji są te przeklęte klify. Uważaj zatem, aby nie zbliżyć się za bardzo do nich, bo Twoi wojownicy pogubią się i wynik bitwy zostanie rozstrzygnięty na Twoją niekorzyść. Dotyczy to obu stron. Jako atakujący powinieneś podążyć lewą lub prawą flanką, bacznie uważając na klify, wejść do lasu i z niego runąć na zaskoczonych obrońców. Broniąc się, musisz jak najszybciej dopaść drzew, które rosną na wprost po lewej i prawej. Ostrzeliwując wroga, staraj się go zepchnąć w stronę klifów i rozproszyć.

Owari: raj dla broniących się. Są tutaj dwa mosty, zatem ustaw swoje wojska na pagórkach przy obu mostach i stąd zasypuj atakujących gradem strzał. Łatwizna. Gorzej natomiast, gdy musisz atakować. Trzeba szybko pokonać rzekę, a najlepszym wyjściem jest rozdzielenie armii na dwie części i zaatakowanie obu mostów jednocześnie. Potem należy "tylko" zdobyć wzgórza. Mission Impossible?

Suruga: ponownie ściana płaczu dla atakujących. Obrońcy po raz kolejny mają przewagę w postaci terenu. Mają do dyspozycji wzgórze oraz sporą połać lasu. Broniąc się powinieneś rozmieścić swoich łuczników pomiędzy drzewami po prawej stronie nieco z przodu. Za nimi trzymaj w pogotowiu kawalerię. Natomiast atakując, rusz się szybko lewą flanką. Dopadnij drzew i przejdź do walki wręcz. Jeśli wykonasz to dostatecznie szybko, masz jakąś szansę na wygranie bitwy.

Izu: raczej nie popiszesz się swoimi umiejętnościami taktycznymi. Broniąc się, pozostań w miejscu początkowym i tylko umocnij boki swojej formacji. Atakując, skieruj się prawą lub lewą flanką pomiędzy drzewa, a potem szturmem na wroga! Równie dobrze mógłbyś atakować na wprost, ale stracisz więcej ludzi.

Aki: obrońcy mają proste zadanie. Wystarczy, że się trochę cofną na wzgórze i wykażą się cierpliwością. Łatwo jest razić wspinającego się wroga. Atakujący powinien wykorzystać lewą flankę.

Bingo: obrońcom niewiele mogę poradzić. Zostań pomiędzy drzewami i raź przeciwnika. Ot, i cała filozofia. Atakując wybierz lewą flankę, gdyż jest tam mały grzbiet, za którym się skryjesz i podejdziesz do obrońców.

Sanuki: obrońcy mają dwie opcje. Pierwsza to zostać w lasku w pobliżu miejsca startu i wyrżnąć atakujących lub schować się pomiędzy drzewami z lewej strony. Drugą opcją jest trudniejsza do obrony, ale atakujący ma dłuższą drogę do przebycia. Atakując, pomaszeruj do lasku na lewej flance i stamtąd uderz. Będziesz miał do przebycia dużą otwartą przestrzeń, ale odważnym sprzyja szczęście.

Bitchu: pole do popisu dla łuczników klanu, który się broni. Ulokuj ich na wzgórzu na wprost mostu i kontroluj sytuację. Nie zapomnij o osłonie piechoty na wypadek, gdyby ktoś się przedarł. W razie niebezpieczeństwa wycofaj się do lasu. Atakujący musi mieć sporą przewagę liczebną, aby wyjść z tego starcia zwycięsko. Zaatakuj na wprost i licz na szczęście.

Kawachi: znowu rzeka, co jest równoznaczne z dużym handicapem dla obrońców. Stojąc na wzgórzu górującym nad mostem, punktuj przeciwnika, ile wlezie. Aby pokonać obrońców, musisz posiadać ponownie sporą przewagę liczebną. Na pierwszy ogień pchnij kawalerię.

Tajima: broniąc się wyślij trochę łuczników kawałek na północ między drzewa. Rozpoczynając jako atakujący, nie masz zbyt wielkiego wyboru. Uderz którąś z flanek. Wybór jest w zasadzie obojętny.

Tamba: ta prowincja jest łatwa do obrony, ale i tak nie jest to gwarancją zwycięstwa. Przesuń się w prawo między drzewa i tutaj zajmij nowe stanowiska obronne. Upewnij się tylko, czy łucznicy mają dobre pole ostrzału. Obrońców możesz zaatakować z dwóch flanek, ale chyba lepiej jest wybrać lewą stronę. Po prawej miałbyś po wyjściu zza drzew dużą otwartą przestrzeń. Natomiast jeżeli pospieszysz się lewą flanką i dotrzesz szybko do lasu, masz szansę zetrzeć wroga w walce wręcz.

Zamek i jego rozbudowa

W tym akapicie znajdziesz spis budowli, jakie możesz wybudować dzięki kolejnym rozbudowom Zamków.

Brak Zamku: Mine, Farma, Border Watch Tower.

Zamek poziom 1: Mine, Farma, Border Fort, Spear Dojo, Archery Dojo, Ninja House, Tea House, Tranquil Garden, Ports, Armory, Swordsmith, Castle Level 2.

Zamek poziom 2: Mine, Farma, Famous Border Fort, Famous Spear Dojo, Famous Archery Dojo, Famous Ninja House, Famous Tea House, Famous Tranquil Garden, Famous Armory, Famous Swordsmith, Church, Horse Dojo, Temple, Palace, Sword Dojo, Castle Level 3.

Zamek poziom 3: Mining Complex, Farma, Border Fort, Legendary Spear Dojo, Legendary Archery Dojo, Legendary Ninja House, Legendary Tea House, Legendary Tranquil Garden, Port, Legendary Armory, Legendary Swordsmith, Cathedral, Famous Horse Dojo, Famous Temple, Famous Palace, Famous Sword Dojo, Portuguese Trading Post, Dutch Trading Post, Castle Level 4.

Zamek poziom 4: Mining Complex, Farma, Border Fort, Legendary Spear Dojo, Legendary Archery Dojo, Legendary Ninja House, Legendary Tea House, Legendary Tranquil Garden, Port, Legendary Armory, Legendary Swordsmith, Cathedral, Legendary Horse Dojo, Legendary Temple, Legendary Palace, Legendary Sword Dojo, Portuguese Trading Post, Dutch Trading Post, Gun Factory, Geisha House.

Budynki

Może Ci się to wydać dziwne, ale od tego, co wybudujesz, zależy w znacznej mierze powodzenie gry. Ma to prawie takie samo znaczenie jak działania taktyczne na polu bitwy. Musisz mieć wizję i plan, aby wiedzieć, co zbudować, a następnie co zrekrutować. Ten łańcuszek kończy się w miejscu zwycięstwa lub klęski. Sercem Twojego terytorium jest

Zamek (Castle). Bez niego możesz jedynie wybudować farmy, kopalnie i strażnice. Castle możesz śmiało rozbudować (patrz poprzedni akapit). Po ostatniej rozbudowie Twoja forteca uzyska zaszczytne miano Citadel. Najważniejszą zaletą Castle jest możliwość stawiania wojskowych budowli do rekrutacji wojowników i ich treningu. Najpierw powinieneś zdecydować się na Spear Dojo. Jest tani i szybki w budowie. W nim to werbujesz Yari Samurai oraz Yari Ashigaru. Rozbudować go możesz do Famous Spear Dojo i Legendary Spear Dojo. Po rozbudowie dochodzą do poprzednich wojowników Naginata. Niektóre z klanów mają dostęp do Sword Dojo. W nich możesz kupować No-Dachi, którzy po rozbudowie (Famous Sword Dojo, Legendary Sword Dojo) zyskują wyższe umiejętności. Archery Dojo jest kolejnym budynkiem, który powinieneś jak najszybciej wybudować. Służy on do werbowania łuczników (Samurai Archer), a bez nich nie ma mowy o walce. Rozbudowa zwiększa umiejętności strzelców. Wielokrotnie już wspominałem, że bardzo ważną rolę w Total War odgrywa kawaleria. Jeśli chcesz ją mieć, musisz posiadać Horse Dojo. W nim to powstają jednostki Yari Cavalry (wymaga Spear Dojo), Cavalry Archers (wymaga Archery Dojo) i Heavy Cavalry. Tych ostatnich wojowników możesz produkować jednak dopiero po rozbudowie do Famous Horse Dojo. Jeżeli jesteś w grze czcicielem Buddy, to aby posiadać w swej armii Warrior Monk, powinieneś wybudować Buddhist Temple. Oczywiście z biegiem czasu zyskujesz możliwość jej rozbudowy. Natomiast w przypadku gry po stronie Chrześcijaństwa wypada zdecydować się na Church, a tym samym Jesuit Priest. Jednakże należy wcześniej posiadać Trading Post. Równie ważni jak wojownicy są dyplomaci, zabójcy i szpiedzy. Ich praca jest równie skuteczna co tych walczących na polu bitwy. Najwcześniej, jak będziesz mógł, postaw Ninja House. Szybko też postaraj się tę budowlę rozbudować. Emisariuszy z kolei kupuje się w Tranquil Garden, bardzo skutecznych Shinobi w Tea House. Ten z kolei budyneczek rozbuduj poprzez Famous Tea House do Legendary Tea House, co zapewni Ci świetnie wyszkolonych Shinobi. Z kolei posiadanie Geisha Housa pozwoli Ci na kupowanie wyśmienitych Geisha.

Oczywiście w grze występują również budynki, które nie służą do produkcji oddziałów. Niemniej jednak są one ważne. Tak jak chociażby strażnice (Border Watch Tower oraz Border Fort), które chronią Twoje prowincje przed szpiegami. Bardzo ważną sprawą, mającą bezpośredni wpływ na wynik bitwy, jest morale. Niskie morale to pewna przegrana. Aby podnieść morale, buduje się Palace, a później się go rozbudowuje (Golden Palace, Legendary Palace). Każdy poziom Palace to jeden punkt więcej morale Twoich wojaków. Na każdym terytorium, na jakim możesz, postaw Armories (wymaga Castle oraz Iron Sand Deposits). Dzięki tej budowli wojownicy mają lepsze zbroje. Podobnie ma się sprawa z bronią. Możesz dysponować skuteczniejszą bronią, jeśli wybudujesz Swordsmiths. Wymaga to jednak Large Castle.
A oto pełna lista budynków oraz opis, co można w nich produkować:
Spear Dojo: Yari Ashigaru, Yari Samurai, Yari Cavalry (wymaga Horse Dojo)
Archery Dojo: Samurai Archers, Cavalry Archers (wymaga Horse Dojo)
Horse Dojo: Yari Cavalry (wymaga Spear Dojo), Cavalry Archers (wymaga Archery Dojo), Heavy Cavalry (wymaga Armory)
Sword Dojo: No-Dachi
Temple: Warrior Monks
Tranquil Garden: Emissaries
Ninja House: Ninja
Tea House: Shinobi
Church: Jesuit Priests
Portuguese Trading: Arquebusiers, Musketeers
Dutch Trading: Arquebusiers, Musketeers
Geisha House: Geisha

Prowincja prowincji nierówna
No, właśnie, prowincje znacznie się od siebie różnią. Czy to ilością dochodów w postaci Koku, czy też zasobów naturalnych. Jedne z prowincji opłaca się zdobyć za wszelką cenę, inne warto sobie odpuścić. Oczywiście tylko chwilowo. Aby Wam pomóc dobrze ocenić, czy gra jest warta świeczki, przygotowałem małą ściągę.

Aki - Koku: 153. Surowce: srebro i żelazo. Dolina z dwoma laskami na wschodzie i zachodzie. Łatwo się tutaj bronić.
Awa - Koku: 189. Surowce: brak. Wysokie wzgórza po obu stronach, przedzielone rzeką, nad którą wisi most. Kto go opanuje, jest panem sytuacji.
Awaji - Koku: 60. Surowce: brak. Nie warto sobie zawracać tą prowincją głowy.
Bingo - Koku: 130. Surowce: żelazo. Ciężko ją zdobyć, ale jest to możliwe.
Bitchu - Koku: 314. Surowce: brak. Wzgórza opadają ku rzece, nad którą wisi most. Tak jak w każdej prowincji, w której jest rzeka, przygotuj się na straty.
Bizen - Koku: 190. Surowce: brak. W tej prowincji możesz za psie pieniądze wybudować most. Górzysty teren powoduje, że duże armie nie mają tu zbyt wielkich szans. Za to małe oddziały czują się znakomicie.
Bungo - Koku: 120. Surowce: brak. Długa dolina prowadząca z północy na południe, na zachodzie rozciąga się las.
Buzen - Koku: 228. Surowce: brak. Naprzeciw siebie wznoszą się dwie wysokie góry, a pomiędzy nimi jest maleńka wioska.
Chikugo - Koku: 320. Surowce: brak. Typowa mapa z rzeką pośrodku. Raczej nie opłaca się atakować Chikugo.
Chikuzen - Koku: 304. Surowce: brak. Łakomy kąsek. Łatwa do zdobycia, ze sporym zyskiem. Jeśli nie uda Ci się jej zdobyć, to pozostaje Ci tylko jedno. Popełnij seppuku.
Dewa - Koku: 400. Surowce: brak. Ciężka do zdobycia, ale opłaca się poświęcić wojowników. Dolina ze wzgórzami po obu stronach (te na zachodzie są wyższe i pokryte drzewami).
Echigo - Koku: 420. Surowce: srebro. Pomimo znajdującej się tam rzeki prowincja ta jest łatwa do zdobycia.
Echizen - Koku: 280. Surowce: brak. Dolina otoczona ze wszystkich stron górami. Bardzo ciężko pokonać obrońców i według mnie szkoda nerwów.
Etchu - Koku: 220. Surowce: brak. Dolina jest mocno porośnięta lasem i lepiej w niej czują się mniejsze oddziały.
Harima - Koku: 220. Surowce: srebro. Opłaca się tutaj postawić port, którego budowa niewiele kosztuje. Równina z niewielkimi wzgórzami sprzyja kawalerii.
Hida - Koku: 120. Surowce: brak. Dolina kończy się na wschodzie klifami. Ciężko tutaj manewrować dużymi oddziałami. Lepiej ominąć Hida.
Higo - Koku: 178. Surowce: brak. Las na wschodzie, duża góra na zachodzie.
Hitachi - Koku: 620. Surowce: żelazo. Las rozciąga się na wschodzie i zachodzie. Ciężko pokonać obrońców, ale ilość Koku i złoża żelaza powinny Cię zmotywować.
Hizen - Koku: 480. Surowce: brak. Wzgórza sprzyjają łucznikom, lecz warto się potrudzić, aby zdobyć Hizen.
Hoki - Koku: 103. Surowce: żelazo. Trzy wzgórza powodują, że nawet mała armia może się skutecznie bronić.
Hyuga - Koku: 174. Surowce: brak. Omiń, prowincja ta jest łatwa do obrony, a nie zyskałbyś zbyt wiele na jej zdobyciu.
Iga - Koku: 120. Surowce: żelazo. Na wschodzie klify, a gdzie indziej wzgórza. Mimo to nie jest tak ciężko ją zdobyć.
Ise - Koku: 440. Surowce: brak. Bogata prowincja, a przy tym nie taka trudna do zdobycia.
Iwami - Koku: 120. Surowce: żelazo. Większość terenu pokrywają pagórki oraz las na wschodzie.
Iyo - Koku: 220. Surowce: brak. Olbrzymia równina, na której może sobie pohasać kawaleria.
Izu - Koku: 70. Surowce: brak. Bieda z nędzą aż piszczy. Nie wiem, po co tak właściwie zdobywać tę prowincję.
Izumo - Koku: 143. Surowce: żelazo. Długa dolina w sam raz nadaje się do obrony, a zwłaszcza do popisów łuczników.
Kaga - Koku: 200. Surowce: brak. Wszędzie wysokie góry, ciężko tutaj walczyć.
Kai - Koku: 200. Surowce: złoto. Dwa wysokie wzgórza, ale w sumie atak powinien zakończyć się sukcesem.
Kawachi - Koku: 220. Surowce: brak. Szkoda zachodu. Rzeka, nad nią most, ale naprawdę nie warto.
Kazusa - Koku: 190. Surowce: brak. Na wschodzie las, w sam raz nadający się na zrobienie zasadzki.
Kii - Koku: 270. Surowce: brak. Łatwa do zdobycia, z bardzo gęstym lasem na wschodzie.
Kozuke - Koku: 410. Surowce: brak. Pięć wzgórz w centralnej części mapy i gdzieniegdzie dla dekoracji porozrzucane drzewka. Warto potrudzić się dla zasilenia skarbca.
Mikawa - Koku: 410. Surowce: brak. Znowu jakaś przeklęta rzeka...
Mimasaka - Koku: 123. Surowce: żelazo. Bardzo górzysty teren i - co za tym idzie - ciężka do zdobycia prowincja. A Koku niewiele.
Mino - Koku: 260. Surowce: żelazo. Radzę Ci omijać tę prowincję szerokim łukiem. Trzy słowa: klify, klify, klify!
Musashi - Koku: 640. Surowce: brak. Typowa mapa z równiną i wrednym mostem! Na nieszczęście jest to bogata prowincja, więc wypada ją zdobyć.
Mutsu - Koku: 600. Surowce: brak. Dla broniącego się koszmar. Rozległa równina z małymi pagórkami i nielicznymi drzewkami na zachodzie. Jednak tę prowincję należy mieć w posiadaniu, a to z racji sporej ilości Koku.
Nagato - Koku: 139. Surowce: żelazo. W tej prowincji z kolei stosunkowo łatwo się broni. Na wschodzie wysokie wzgórza i gęsty las.
Noto - Koku: 100. Surowce: brak. Szkoda czasu na zajmowanie się tymi terenami. Równina gładka jak pupa niemowlaka.
Omi - Koku: 231. Surowce: brak. Na południowym wschodzie góra nadająca się w sam raz na punkt obronny, a na południowym zachodzie lasek, w którym można przygotować niemiłą niespodziankę.
Osumi - Koku: 175. Surowce: brak. No, proszę, jakie wspaniałe miejsce na rozegranie wielkiej bitwy! Tylko czy się opłaca robić aż tak wielką zadymę?
Owari - Koku: 650. Surowce: brak. Mamy tutaj rzekę, ale ta mapa ma niewiele wspólnego z innymi tego typu. Otóż, przez rzekę są przerzucone dwa mosty! Obrona musi zatem być rozdzielona na dwa oddziały. Daje to ciekawe możliwości taktykom z powołania.
Sado - Koku: 160. Surowce: żelazo. Kolejna równina z niewielkimi pagórkami na obrzeżach.
Sagami - Koku: 460. Surowce: brak. Na południowym wschodzie wysoka góra. Prowincja nawet zasobna w pieniążki, więc chyba warto ją zdobyć.
Satuma - Koku: 180. Surowce: brak. Dość górzysty teren, na którym ciężko się walczy.
Shimosa - Koku: 290. Surowce: brak. Standardowa mapa z rzeką. Nic dodać, nic ująć.
Shimotsuke - Koku: 210. Surowce: brak. Spory las na południowym wschodzie idealny na zasadzkę.
Shinano - Koku: 340. Surowce: brak. Po każdej stronie wzgórze, a pod nimi rozciąga się dolina. Wspaniałe miejsce na totalną rzeź.
Suo - Koku: 139. Surowce: żelazo. Podobna mapa do poprzedniej, z tą różnicą, że na obrzeżach rosną drzewa, dające pole do popisu zwolennikom manewrów taktycznych.
Suruga - Koku: 100. Surowce: brak. Całkowita równina ze wzgórzem na południowym wschodzie.
Tajima - Koku: 95. Surowce: brak. Wysoka góra pośrodku dominuje nad resztą prowincji, ale czy za takie pieniądze warto ginąć?
Tamba - Koku: 220. Surowce: brak. Wysokie wzgórze na zachodzie i niższe na wschodzie.
Tosa - Koku: 242. Surowce: brak. Pojedyncza górka wznosi się na południu, a przed nią rozpościera się zabójczy dla atakujących teren.
Totomi - Koku: 155. Surowce: brak. Pośrodku płaska jak krowi placek równina. Na niej rozegra się z pewnością bitwa.
Wakasa - Koku: 103. Surowce: brak. Na południowym wschodzie niezłe tereny do obrony.
Yamashiro - Koku: 150. Surowce: brak. Cesarska prowincja, którą oczywiście nie tak łatwo jest zdobyć. Wysokie wzgórze sprzyja obrońcom.
Yamato - Koku: 202. Surowce: brak. Dużo porośniętych gęstym lasem pagórków. Pełno miejsc, gdzie można wpaść w zasadzkę.

Uff... i to chyba już wszystko. Mam nadzieję, że chociaż trochę rozjaśniłem Wam, na czym polega Shogun i jak odnieść w nim zwycięstwo. To zacna gra, chociaż bardzo trudna. Po tylu nieprzespanych nocach chyba czas się udać się na spoczynek do łóżeczka. Dobranoc!

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

01/2000 styczeń — cena 3,50



Instrukcja: Motorhead

Solucje: Darkstone, Revenant, Nocturne, Rainbow Six: Rogue Spear, Armageddon's Blade

Poradniki: Might & Magic VII cz. 2

Hacker: Save Game Show, Wytrychy, Magic Trainer Creator, Budka Suflera, Tipsy

03/2000 marzec — cena 3,50



Instrukcja: Actua Soccer 3

Solucje: Age of Empires II, Codename Eagle, Half-life: Opposing Forces, Septerra Core, Tomb Raider IV cz. 2, Wheel of Time

Poradniki: Faraon, Tipsy, Budka Suflera

04/2000 kwiecień

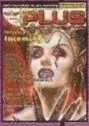


Instrukcja: Plane Crazy

Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr

Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj — cena 3,50



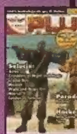
Instrukcja: Incoming

Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II Wild Wild West

Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec — cena 3,50



Instrukcja: G-Police

Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień — cena 3,50



Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek

Poradniki: Fallout 2 - sekrety

Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro

Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy



Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

Tipsy

African Safari

Gdy grasz w 3D mode, wpisz:

spawnall - coś trzeba tłumaczyć? :)
vulture - latamy
hugeguns - nieskończona amunicja
hgwells - niewidzialność
flagall - zaznacza wszystkie zwierzęta bez licencji
gps - pokazuje Twą pozycję
xray - pokazuje "kill zones"
flagevery - zaznacza wszystkie zwierzęta
license1 - licencja na antylopy eland
license2 - licencja na zebry
license3 - licencja na słonie
license4 - licencja na antylopy kudu

Money for nothing :)
Najedź kursorem na lewy górny róg ekranu i naciśnij CTRL + 4

Age of Empires 2: The Conquerors

Naciśnij Enter podczas gry i wpisz:

WOOF WOOF - latające psy!
FURIOUS THE MONKEY BOY - małe ale wkurzone małpy
POLO - brak fog of war
MARCO - odsłania mapę
AEGIS - szybkie budowanie
ROCK ON - 1000 Stone
LUMBERJACK - 1000 Wood
ROBIN HOOD - 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 Food
NATURAL WONDERS - kontrolujesz naturę
RESIGN - pa pa!
WIMPYWIMPYWIMPY - j/w
I LOVE THE MONKEY HEAD - masz VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON - masz Cobera
TO SMITHEREENS - masz sabotażystę
TORPEDOx - wykańcza gracza o numerze x
BLACK DEATH - wygrałeś!
I R WINNER - wygrałeś!

Crime Cities

Nietykalność
Wejdź do katalogu Scripts\Common. Edytuj plik Difficulty.scr. Szukaj sekwencji

//very easy
Level ()
Missile Damage (0.7)
Shield (0.7)
Hit Rate (1.0)

Wszystkie wartości zmień na zero. Uruchom grę, wybierz poziom Bardzo Łatwy. I jeszcze dobra rada: pogrzebcie w plikach .scr. Większość z nich jest opisana i łatwo dojść co który robi w grze. Zatem nie powinno być problemu z ich modyfikacją.

Nadesłał: Adam "Ernie" Dudzik

Deus Ex

Aby aktywizować cheat mode wpisz: set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True - w konsoli. UWAGA: gdy w konsli pojawi się SAY: - wykasuj to. Kumacie? Żadnego tam SAY! Po prostu same cheat i Enter.
Potem róbcie tak samo, wpisując:

god - godmode
invisible - niewidzialność
behindview 1/0 - włącza/wyłącza widok TPP
fly - latamy!
walk - anuluje cheat fly
iamwarren - włącza pole EMP
allskillpoints - masz wszystkie skill points
allweapons - wszelka broń
allammo - odnawia amunicję
allaugs - ???
tantalus - zabija namierzony cel
opensesame - otwiera namierzone drzwi
legend - sekretne menu!
allhealth - max. zdrowie
allenergy - max. energia
allcredits - 10000 Credits
allimages - wszystkie obrazki (? images)
summon X - daje Ci przedmiot X [lista na samym końcu]
spawnmass X # - masz # szt. przedmiotu X

Przedmioty:
Lockpick; basketball; MultiTool; AcousticSensor; Ammo10mm; AmmoDart; AmmoDartPoison; AmmoDartFlare; AmmoNapalm; AmmoPlasma; Ammo3006; AmmoRockets; Ammo20mm; AmmoSabot; WeaponPistol; WeaponRifle; WeaponStealthPistol; WeaponShuriken; WeaponSawedOffShotgun; WeaponProd; WeaponPlasmaRifle; WeaponAssaultShotgun; WeaponFlameThrower; WeaponGasGrenade; WeaponLAM; Weaponmodaccuracy; Weaponmodclip; Weaponmodlaser; Weaponmodrange; Weaponmodrecoil; Weaponmodscope; Weaponmodsilencer; AugBallistic; AugCloak; AugDatalink; AugEMP; AugEnviro; AugIFF; AugShield; AugStealth; AugTarget; Terrorist; JCDentonMale; PaulDenton; Greasel; Gray; TiffanySavage; NnicoletteDuClare; JoeGreene; WaltonSimons; JojoFine; AlexJacobson; JaimeReyes; BobPage; RepairBot; MedicalBot; HazMatSuit.







Wybór dowolnego levelu:
Wpisz Open i coś z poniższej listy: 00_Training, 00_TrainingCombat, 00_TrainingFinal, 01_NYC_UNATCOHQ, 01_NYC_UNATCOIsland, 02_NYC_Bar, 02_NYC_BatteryPark, 02_NYC_FreeClinic, 02_NYC_Hotel, 02_NYC_Smug, 02_NYC_Street, 02_NYC_Underground, 02_NYC_Warehouse, 03_NYC_747, 03_NYC_Airfield, 03_NYC_AirfieldHeliBase 03_NYC_BatteryPark, 03_NYC_BrooklynBridgeStation, 03_NYC_Hangar, 03_NYC_MolePeople, 03_NYC_UNATCOHQ, 03_NYC_UNATCOIsland, 04_NYC_Bar, 04_NYC_BatteryPark, 04_NYC_Hotel, 04_NYC_NSFHQ, 04_NYC_Smug , 04_NYC_Street, 04_NYC_UNATCOHQ, 04_NYC_UNATCOIsland, 04_NYC_Underground, 05_NYC_UNATCOHQ, 05_NYC_UNATCOIsland , 05_NYC_UNATCOMJ12lab, 06_HongKong_Helibase, 06_HongKong_MJ12lab, 06_HongKong_Storage, 06_HongKong_TongBase, 06_HongKong_VersaLife, 06_HongKong_WanChai_Canal, 06_HongKong_WanChai_Garage, 06_HongKong_WanChai_Market, 06_HongKong_WanChai_Street , 06_HongKong_WanChai_Underworld, 08_NYC_Bar, 08_NYC_FreeClinic, 08_NYC_Hotel, 08_NYC_Smug, 08_NYC_Street , 08_NYC_Underground, 09_NYC_Dockyard, 09_NYC_Graveyard, 09_NYC_Ship , 09_NYC_ShipBelow, 09_NYC_ShipFan, 10_Paris_Catacombs, 10_Paris_Catacombs_Tunnels, 10_Paris_Chateau, 10_Paris_Club , 10_Paris_Metro, 11_Paris_Cathedral, 11_Paris_Everett, 11_Paris_Underground, 12_Vandenberg_Cmd, 12_Vandenberg_Computer, 12_Vandenberg_Gas, 12_Vandenberg_Tunnels, 14_OceanLab_Lab, 14_Oceanlab_Silo, 14_OceanLab_UC, 14_Vandenberg_Sub, 15_Area51_Bunker, 15_Area51_Entrance, 15_Area51_Final, 15_Area51_Page

Czytamy to następująco - np.03_NYC_BatteryPark oznacza 3 level, Battery Park w New York.

Oglądamy filmiki
Wpisz:
00_Intro, 99_Endgame1, 99_Endgame2, 99_Endgame3, 99_Endgame4
W efekcie mamy intro i 4 różne [a możliwe!] zakończenia gry do wyboru.

Fallout 2

Po ukończeniu gry (rozwaleniu Enclave) idź do Vault City i zjedz na 3 poziom schronu. Użyj głównego komputera (tego na którym optymalizowałeś pracę reaktora dla Gecko) i ściągnij informacje od twórców gry. Teraz użyj komputera w górnym lewym rogu tej lokacji. Za użycie jego dostaniesz 20 000 exp. - a można go używać ile chcesz. Możesz w ten sposób szybko podnieść swoja postać do 99 poziomu (wyżej już nie można). Szkoda ze nie można tego było zrobić przed walkami z Enclawą...

Nadesłał: R@Yell

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Wybierz: **Video/Audio Menu —> Advanced Options —> Checkmark Console**. Od tej chwili będziesz ją mógł wywołać w grze klawiszem [~]. Zatem wejdź do niej i wpisz tips, **Enter**.

god - godmode
notarget - wrogowie nie atakują Cię
noclip - przechodzisz przez ściany
give all - wszelka broń i znajdźki
health 100 - pełna energia
eventlist - pokazuje wszelkie możliwe komendy
map # - skok do mapy #, gdzie # to: blood; cemetary; cliff1; cliff2; creeperpens; end; fakkhouse; fog; gruff; gruff_cinema; homes1; homes2evil; homes2good; intro; landersroost; oracle; oracleway; otto; over; shield; swamp1; swamp2; swamp3; towncenter_evil; towncenter_good; training; under; water; zoo [ten ostatni to ukryty level].

Dźwięk z jajem
Otwórz plik **pak0.pk3** WinZipem. Zobaczysz wtedy (m.in.) katalog: **soundplayereaster**. A w nim są "jajczarskie" efekty dźwiękowe do tej gry.

Icewind Dale

Naciśnij **CTRL + Tab** by wywołać konsolę i wpisz:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); - widzisz pełną mapę
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); - teleportacja
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([xxx]); - daje wybranej postaci xxx punktów EXP.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([xxx]); - dodaje drużynie xxx sztuk złota
CHEATERDOPROSPER:Midas(); - dodaje 500 szt. złota drużynie
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); - 5 uzdrawiających potionów, 5 antidotum, 1 scroll Stone To Flesh

Inna metoda

Edytuj plik **icewind.ini**. Dodaj linię:
Cheats=1
zaraz poniżej sekcji **Game Options**. Wystartuj grę, naciśnij **CTRL + Tab**. Wpisz: **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();** [ważne: zwracaj uwagę na to, że część TRZEBA wpisać dużymi literami]. Teraz podczas gry stosuj kombinacje klawiszy

[Ctrl] + J - teleportuje postać
[Ctrl] + R - ulecza lub ożywia wybraną postać/portret
[Ctrl] + Y - zabija wskazanego potwora lub NPC [ale nie dodaje EXP]
[Ctrl] + 4 - m.in. pokazuje pułapki
[Ctrl] + 9 - coś tam miesza z postacią

Kleopatra: Królowa Nilu

Naciśnij jednocześnie **SHIFT+CTRL+ALT+C** (*) i wpisz kod

(*) - w polskiej wersji - o ile tipsy nie działają - zamiast C spróbuj nacisnąć B (a jak nie pomoże - to po próbujcie od A do Z :)).

Mummys Revenge - przybywa mumii
Hippo Stomp - nadchodzą czarne hipopotamy
Side Show - ...tańczące hipopotamy!
Treasure Chest - przybywa kasy
Pharaohs Tomb - wygrywasz misję

A tutaj tipsy o nieustalonym działaniu: Jail Break; Ancient Astronauts; Crimson Tide; Hail to the; Chief; Amphibious Assault; Crop Busters; Kitty Litter; Cat Fight; Meow; Cat Nip; Seth Strikes; Fury of Seth; Typhonian Relief; Spirit of Typhon; Grenow; Big Dave; Noble Djed; Supreme Craftsman; Bird of Prey; Mesektet; Sun Disk; Pharaohs Glory; Underworld; Mummys Curse; Bounty; Life from Death; framecounter; mockattack2; mockattack1.

Shogun: Total War

Nowe tipsy. Uwaga: tipsy NIE działają w wersjach gry powyżej 1.01+

.conan. - likwiduje ograniczenia w konstruowaniu struktur, negatywne koku.
.prototypearmy. - armia nie do pokonania!
.ifoundsomecu. - miedź we wszystkich prowincjach

Star Trek DS9: The Fallen (Demo)

Skok do następnego levelu
Prosta sprawa - zajrzyj do katalogów i zamień miejscami mapy: M05_SiskoL1A.dsm & M05_Sisko1B.dsm [tzn. możesz im zmienić nazwy]. Dzięki temu demo załaduje się od drugiego levelu.

Graj jako Kira lub Worf
Edytuj: user.ini, default.ini, defuser.ini i ds9.ini. Zmień linię:
Class=PLYR.DS9_Sisko
na
Class=PLYR.DS9_Kira
lub
Class=PLYR.DS9_Worf

Naciśnij Tab i wpisz: set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true, by włączyć cheat mode. [Uwaga; jeśli grasz inną postacią to zamiast sisko wpisz jej imię [_kyra lub _worf - np. ds9_kyra itd]. Teraz używaj klawiszy:

F8 - FPP/TPP
F10 - Debug/Display mode
F9 - obrazek [zrzut ekranu]

Inne tricki

OPEN [nazwa] - ładuje mapę [może być Twoją...] z katalogu MAPS [mapa musi mieć rozszerzenie .dsm] Np. OPEN M05_SISKOL1A = start na Levelu 1, część A.

BEAMDOWNITEM [nazwa] - daje ci wybrany oręż lub przedmiot.

Przedmioty: DS9_TRICORDER; DS9_MEDKIT; DS9_FLASHLIGHT (simms beacon);DS9_ARMORBELT (shield emitter)

Broń: DS9_PHASER (klawisz 1); DS9_FEDERATIONPHASERRIFLE (klawisz 2); DS9_FEDERATIONPHOTONGRENADELAUNCHER (klawisz 4); DS9_M4RIFLE (klawisz 6)

SETJUMPZ [xxx] - ustala wysokość skoków w pionie [standard to 400].

SET DS9_SISKO FATNESS 255 - robi z Sisko grubasa [normalna waga to 128]

SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE 9999 - latarka bez konieczności doładowywania [wyjściowa wartość to 800].

Thief 2: The Metal Age

Chces więcej kasy na starcie rozgrywki? Edytuj plik dark.cfg. Dodaj linię: cash_bonus #. Naturalnie w miejsce # wstaw ilość kasy, z jaką chcesz rozpocząć grę.

JUŻ W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3

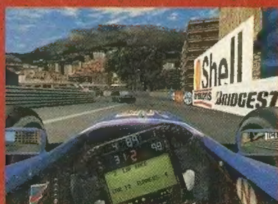
GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna - Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

PC GAMER, ocena **95%** oraz wyróżnienie: **GRA MIESIĄCA**











Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.



- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com





MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00